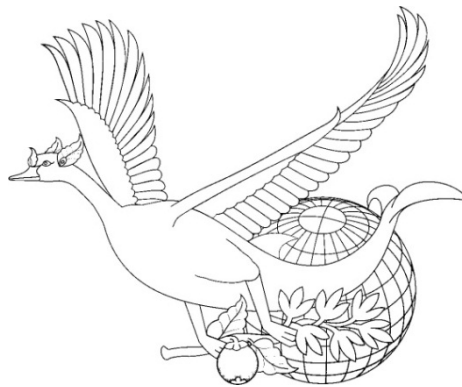


**PENATAAN KAMERA DALAM PENERAPAN
POINT OF VIEW SHOT FILM *BACK OFF!***

TUGAS AKHIR KARYA

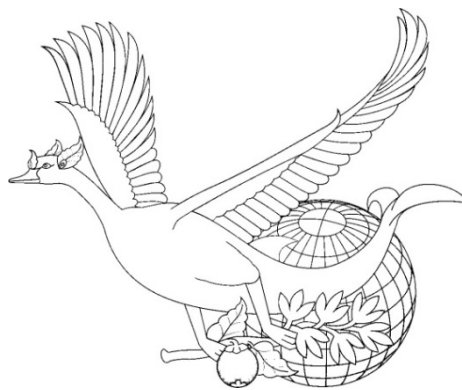


Oleh :
Ainul Fikri
NIM. 09148115

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

**PENATAAN KAMERA DALAM PENERAPAN
POINT OF VIEW SHOT FILM *BACK OFF!***

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA



Oleh :
Ainul Fikri
NIM. 09148115

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PENATAAN KAMERA DALAM PENERAPAN
POINT OF VIEW SHOT FILM BACK OFF!

Oleh

Ainul Fikri
NIM. 09148115

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan TimPenguji
pada tanggal 7 Agustus 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Ranang Agung S., S.Pd., M.Sn.
Penguji Bidang I	: Widhi Nugroho, S. Sn., M. Sn.
Penguji Bidang II	: Sapto Hudoyo, S.Sn., M. A.
Penguji/Pembimbing	: N. R. A. Candra D. A., S.Sn., M. Sn.
Sekretaris Penguji	: Sri Wastiwi S., S. Sn., M. Sn.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 31 Agustus 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainul Fikri

NIM : 09148115

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul

PENATAAN KAMERA DALAM PENERAPAN *POINT OF VIEW SHOT FILM BACK OFF!*

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 31 Agustus 2017

Yang menyatakan,

Ainul Fikri
NIM 09148115



MOTTO

Tan Hana WighnaTan Sirna.

Tak ada rintangan yang tak dapat diatasi.

-Kopaska (Komando Pasukan Katak)-



ABSTRAK

Ainul Fikri, 2017. **PENATAAN KAMERA DALAM PENERAPAN POINT OF VIEW SHOT FILM BACK OFF!**. 88 halaman laporan, 55 halaman lampiran. Tugas akhir karya S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ide penciptaan karya ini adalah kegiatan pasukan khusus, militer sebagai tema cerita yang dikemas dalam film berformat drama aksi. Teknik pengambilan gambar yang digunakan sebagai penguat cerita adalah *point of view shot*. Melalui teknik *point of view shot* perhatian penonton menjadi terfokus hanya pada objek yang terekam oleh kamera. Teknik *point of view shot* juga mampu menghasilkan gambar yang seakan terekam oleh mata pemain dan memberikan kesan mendalam dalam benak penonton dalam menikmati adegan. Metode penciptaannya dengan menggunakan kamera sebagai mata pemain pada adegan latihan bertempur, untuk menunjukkan cara berinteraksi dengan beberapa prajurit lain dan cara menghadapi suasana saat bertemu lawan. *Shot* dengan sudut pandang objektif juga dilakukan untuk memenuhi cara bercerita dari sudut pandang lain. Karakter *shot* dan porsi penggunaan *shot* selain *point of view* disesuaikan dengan adegan-adegan yang memperlihatkan kehidupan sosial tokoh utama. Porsi penggunaan *POV shot* dalam film *Back Off!* sebanyak 54,17% dengan jumlah 13 *scene* dari total keseluruhan 24 *scene*. Film *Back Off!* memiliki durasi tayang selama 24 menit. *Back Off!* merupakan film fiksi yang bergenre drama aksi dan berbahasa Indonesia. Film *Back Off!* diperuntukkan penonton dewasa karena kontennya tidak cocok untuk anak di bawah umur. Hasil film *Back Off!* memiliki format *aspect ratio* media pemutaran 16:9 dengan sasaran distribusi sebagai film festival dan forum komunitas.

Kata kunci: penataan kamera, film, *point of view shot*, militer

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, sumber segala ilmu pengetahuan. Limpahan rahmat dan karunia-Nya membuat penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul *Penerapan Point of view Shot dalam Adegan Film "Back Off!"* ini disusun sebagai syarat mencapai derajat Sarjana S-1 dari Institut Seni Indonesia Surakarta.

Proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Terima kasih atas bantuan yang diberikan sejak proses persiapan, pembuatan karya, pembuatan laporan, hingga laporan ini selesai disusun dengan baik. Terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua atas dukungan moral dan material.
2. N. R. A. Candra D. A., M.Sn. atas bimbingan yang diberikan.
3. Ranang Agung S., S.Pd., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Dosen-dosen penguji atas setiap masukan dan saran yang diberikan.
5. Raras Pramesthi K. atas dukungan yang diberikan.
6. Pemain film "*Back Off!*" atas kerja sama dan dukungan yang diberikan.
7. Kru film "*Back Off!*" atas bantuan, kerja sama, dan dukungan yang diberikan.
8. Mahasiswa TV & Film ISI Surakarta angkatan 2009 atas dukungan dan semangatnya.
9. Kopassus Grup 2 Kandang Menjangan, Kartasura atas bantuan dan informasi yang diberikan.

10. Komunitas *military enthusiast* (BDU dan Solar) atas bantuan dan dukungannya.
11. Deswin, Andryan Atmojo, dan UKM Band ISI Surakarta atas dukungan dan bantuan fasilitas yang diberikan.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Karena hal tersebut, diharapkan adanya kritik dan saran untuk memperbaiki Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

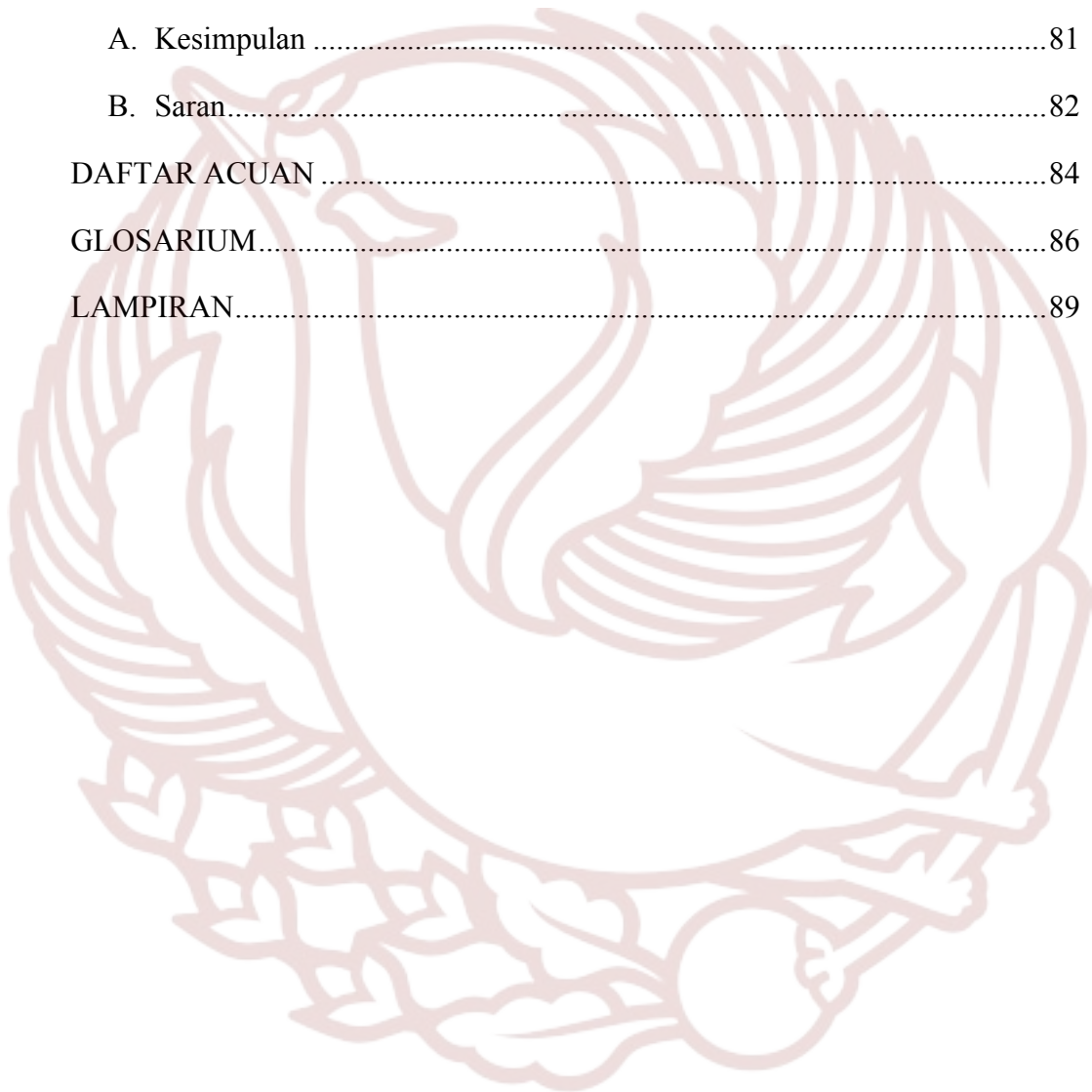
Surakarta, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	5
E. Landasan Penciptaan.....	11
F. Konsep Perwujudan	14
G. Metode Penciptaan	15
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II PROSES PENCIPTAAN	19
A. Tahap Praproduksi	19
B. Tahap Produksi.....	58
C. Tahap Pascaproduksi.....	65

BAB III DESKRIPSI KARYA.....	68
A. Identitas Karya	68
B. Visualisasi Karya	69
BAB IV PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR ACUAN	84
GLOSARIUM.....	86
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover film <i>Act of Valor</i>	8
Gambar 2. Cover film <i>Doea Tanda Cinta</i>	9
Gambar 3. Cover film <i>Hardcore Henry</i>	10
Gambar 4. Cover film <i>Seal Team Six: The Raid of Osama Bin Laden</i>	11
Gambar 5. Area ISI Surakarta Kampus 2	22
Gambar 6. Area <i>Padma Health Center, Body & Mind</i>	24
Gambar 7. Gazebo kediaman Ketut Gura Arta Laras	24
Gambar 8. Kediaman Soekma Jerta.....	25
Gambar 9. Pantai Ngibroboyo, Pacitan.....	26
Gambar 10. Sungai Maron, Pacitan	27
Gambar 11. Area Brigif 413/6, Rumah Ban	28
Gambar 12. Area Brigif 413/6, Lapangan Tembak	28
Gambar 13. <i>Floor plan scene 1</i>	31
Gambar 14. <i>Floor plan scene 1A</i>	32
Gambar 15. <i>Floor plan scene 2</i>	33
Gambar 16. <i>Floor plan scene 3</i>	34
Gambar 17. <i>Floor plan scene 4</i>	35
Gambar 18. <i>Floor plan scene 5</i>	37
Gambar 19. <i>Floor plan scene 6</i>	38
Gambar 20. <i>Floor plan scene 7</i>	39
Gambar 21. <i>Floor plan scene 8 & 20</i>	40
Gambar 22. <i>Floor plan scene 9 & 11</i>	41
Gambar 23. <i>Floor plan scene 10 & 12</i>	42

Gambar 24. <i>Floor plan scene</i> 13, 15, 17.....	43
Gambar 25. <i>Floor plan scene</i> 14, 16, 18.....	44
Gambar 26. <i>Floor plan scene</i> 19.....	45
Gambar 27. <i>Floor plan scene</i> 21.....	46
Gambar 28. <i>Floor plan scene</i> 22.....	47
Gambar 29. <i>Floor plan scene</i> 23.....	48
Gambar 30. <i>Floor plan scene</i> 24.....	49
Gambar 31. <i>Blackmagic Pocket Cinema Camera (BMPCC)</i>	50
Gambar 32. <i>Head strap</i> untuk GoPro	51
Gambar 33. GoPro Hero 4 <i>silver edition</i>	51
Gambar 34. Lensa yang digunakan untuk BMPCC.....	52
Gambar 35. Tripod Libec HDV 150	53
Gambar 36. Slider	53
Gambar 37. <i>Shoulder Rig</i>	54
Gambar 38. DJI Ronin M.....	55
Gambar 39. DJI Phantom 3 Profesional	56
Gambar 40. LED Portable.....	57
Gambar 41. <i>Reflector</i>	57
Gambar 42. Proses produksi <i>scene</i> 14, 16, dan 18.....	61
Gambar 43. Proses produksi <i>scene</i> 1a.....	61
Gambar 44. Proses produksi di area Kampus 2 ISI Surakarta.....	62
Gambar 45. Proses produksi <i>scene</i> 5	63
Gambar 46. Proses produksi <i>scene</i> 13, 15, dan 17.....	64
Gambar 47. Proses produksi <i>scene</i> 9 dan 11.....	64
Gambar 48. Proses produksi <i>scene</i> 2	65

Gambar 49. Proses produksi <i>scene</i> 19	65
Gambar 50. Proses produksi di pantai Ngiroboyo	66
Gambar 51. <i>Point of view shot</i> yang digunakan untuk menarik penonton kepada interaksi yang dilakukan oleh tokoh.....	71
Gambar 52. <i>Point of view shot</i> Prajurit 2	72
Gambar 53. <i>Point of view shot</i> Dewa.....	73
Gambar 54. <i>Point of view shot</i> Prajurit 2	73
Gambar 55. <i>Point of view shot</i> Wira.....	74
Gambar 56. <i>Point of view shot</i> Dewa.....	74
Gambar 57. <i>Point of view shot</i> Dewa.....	75
Gambar 58. Interaksi antara Wira dan Disa dalam <i>point of view shot</i>	76
Gambar 59. Interaksi antara Dewa dan Aji dalam <i>point of view shot</i>	76
Gambar 60. <i>Point of view shot</i> Lola.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Shot list scene 1</i>	30
Tabel 2. <i>Shot list scene 1A</i>	31
Tabel 3. <i>Shot list scene 2</i>	32
Tabel 4. <i>Shot list scene 3</i>	33
Tabel 5. <i>Shot list scene 4</i>	35
Tabel 6. <i>Shot list scene 5</i>	36
Tabel 7. <i>Shot list scene 6</i>	37
Tabel 8. <i>Shot list scene 7</i>	38
Tabel 9. <i>Shot list scene 8 & 20</i>	39
Tabel 10. <i>Shot list scene 9 & 11</i>	40
Tabel 11. <i>Shot list scene 10 & 12</i>	41
Tabel 12. <i>Shot list scene 13, 15, 17</i>	42
Tabel 13. <i>Shot list scene 14, 16, 18</i>	43
Tabel 14. <i>Shot list scene 19</i>	44
Tabel 15. <i>Shot list scene 21</i>	45
Tabel 16. <i>Shot list scene 22</i>	46
Tabel 17. <i>Shot list scene 23</i>	47
Tabel 18. <i>Shot list scene 24</i>	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Media film di dunia sudah dimulai sejak lama dan telah diterima oleh masyarakat sebagai wahana untuk mendapatkan kebutuhan informasi “Film mungkin anugerah seni terbesar yang pernah dimiliki manusia.”¹ Hal tersebut bisa dibenarkan jika melihat unsur di dalam film yang mencakup seluruh seni pendahulunya. Film mudah diterima masyarakat karena formatnya yang lengkap, yaitu mencakup *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Unsur sinematografi dalam film berpengaruh kepada cara sebuah film bercerita. Sinematografi berisikan bagaimana tata letak kamera dalam pengambilan gambar, tata artistik, penataan pencahayaan dan berbagai pengaturan pembuatan film yang lainnya.

Sampai dengan bulan Maret 2016, film Indonesia didominasi oleh film-film drama.² Apabila melihat dasar pengelompokan film yang terbagi dua, yaitu film fiksi dan non-fiksi maka film-film drama tersebut merupakan film bergenre fiksi. Film bergenre fiksi, keberadaannya di antara nyata dan abstrak – bahkan seringkali bertendensi ke salah satu bagian – baik antara naratif maupun sinematik.³ Menurut Himawan Pratista dalam buku “Memahami Film”, unsur-unsur di dalam film dibagi

¹ Dialog Joni dalam film *Janji Joni* karya Joko Anwar (Kalyana Shira, 2005)

² Jumlah film Indonesia bergenre drama adalah 1969 dan jumlah total film Indonesia adalah 3353. (<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/genre/drama#.UzzCiM6MtgQ>) diakses pada Maret 2016.

³ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008, hlm 6.

menjadi dua kelompok yaitu unsur naratif yang merupakan materi untuk diolah dan unsur sinematik yang merupakan cara pengolahannya.

Dewasa ini pecinta dunia militer semakin banyak. Hal ini dibuktikan dengan adanya pameran dan pertunjukan bertema militer yang diadakan secara reguler setiap tahun di beberapa kota di Indonesia dan mampu menjaring banyak pengunjung. Perkembangan teknologi yang semakin maju serta terbuka juga menjadi sisi lain. Pecinta dunia militer yang haus akan informasi tentang aksi-aksi pergerakan militer pada akhirnya dapat mencari informasi dengan mudah. Hadirnya film bertema militer tidak hanya berfungsi sebagai penghibur tetapi secara tidak langsung mampu memberikan informasi bahkan edukasi terhadap para pecinta dunia militer tersebut.

Menanggapi hal tersebut, diputuskan untuk mengangkat peristiwa yang terjadi di dalam militer ke dalam film berjudul *Back Off!*. Karya film yang diciptakan adalah film yang bercerita tentang kegiatan dan peran pasukan khusus untuk melindungi negaranya. Pasukan khusus memiliki kehidupan bermasyarakat yang berbeda dengan masyarakat sipil pada umumnya. Setiap personil harus siap berpisah dengan keluarga sejak awal pelatihan hingga saat menjalankan perintah tugas yang diberikan oleh negara. Tiga tokoh utama dalam film ini adalah anggota tim pasukan khusus. Kegiatan sehari-hari ketiga tokoh utama inilah yang menjadi cerita di film *Back Off!*. Dimulai dari kehidupan anggota pasukan khusus, yaitu ketika bertugas, berkomunikasi dengan keluarga hingga persahabatan antar anggota.

Karya audio visual tidak terlepas dari teknologi perangkat pendukung kamera, perangkat editing dan kualitas media penayangannya. Teknik *point of view shot* merupakan teknik yang menerapkan kamera sebagai pengganti mata pemain. Salah satu teknik pelaksanaannya menggunakan pengaturan perangkat kamera yang dipasang pada bagian tubuh tokoh utama dengan bantuan perangkat khusus. Perkembangan teknologi perangkat kamera semakin mempermudah proses penerapan teknik *point of view shot*. Dimensi kamera yang semakin kecil dengan bobot kamera yang semakin ringan dan kualitas gambar yang dihasilkan mampu berimbang dengan kamera utama dalam produksi film *Back Off!*. Hal tersebut membuat teknik *point of view shot* menjadi lebih mudah untuk diterapkan.

Beberapa teknik pengambilan gambar dimaksudkan untuk menghasilkan gambar yang indah sehingga menjadi pemanis dalam film. Sedangkan penggunaan teknik *point of view shot* dalam produksi film *Back Off!* tujuannya tidak hanya untuk menghasilkan gambar yang indah, namun lebih jauh lagi teknik *point of view shot* mampu menambahkan dramatisasi pada film. Melalui teknik *point of view shot* perhatian penonton menjadi terfokus hanya pada objek yang terekam oleh kamera yang ditempelkan pada pelindung kepala pemain, sehingga kemana pun arah pemain berjalan dan apapun yang dilihat oleh mata pemain akan direkam oleh kamera. dengan teknik *point of view shot* dan pengaturan kamera di atas, akan menghasilkan gambar yang seakan terekam oleh mata pemain dan memberikan kesan mendalam dalam benak penonton dalam menikmati adegan.

Selain *point of view shot*, digunakan pula *subjective shot* sebagai pendamping. Penggunaan *subjective shot* dilakukan karena *shot* ini sangat dekat

dengan *point of view shot*. *Shot* subjektif dan *point-of-view* melibatkan penonton lebih akrab dengan kejadian daripada yang bisa dicapai oleh adegan objektif.⁴ Meskipun begitu, film ini menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar yang lainnya.

B. Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian latarbelakang penciptaan di atas, maka ide penciptaan tugas akhir karya film ini pertama adalah bagaimana penerapan teknik *point of view shot* dalam karya film *Back Off!* pada adegan manuver taktis. Manuver taktis adalah gerakan militer yang dilakukan dalam rangka pertempuran dengan tujuan menempatkan satuan dan senjata yang menguntungkan untuk pelaksanaan perkelahian dalam pertempuran.⁵ Kedua adalah bagaimana membangun dramatisasi menggunakan teknik *point of view shot*. Ketiga adalah bagaimana menerapkan *point of view shot* dalam film ini sehingga mampu memberikan dramatisasi yang diharapkan sutradara dan *Director of Photography*.

⁴ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 25.

⁵ <https://kbbi.web.id/manuver>

C. Tujuan dan Manfaat

Setiap karya selalu memiliki tujuan untuk disampaikan kepada penikmatnya. Karya film *Back Off!* ini memiliki tujuan yang ingin dicapai dan diharapkan mampu memberi manfaat.

1. Tujuan yang dicapai dalam penciptaan film *Back Off!* adalah:
 - a. Memberikan pengetahuan tentang teknik *point of view*
 - b. Menghasilkan eksperimen dari penggabungan antara komposisi gambar dan teknik pergerakan kamera yang disesuaikan dengan gerakan pemain dalam adegan bertempo cepat
 - c. Memberikan kesan kepada penonton dan membawa perasaan penonton sesuai dengan tempo adegan aksi yang cepat.
2. Manfaat yang diperoleh dari hasil penciptaan film *Back Off!* adalah:
 - a. Menambah ragam teknik pengambilan gambar yang biasa dilakukan oleh kalangan pembuat film
 - b. Penonton lebih dekat dengan dengan aksi-aksi pasukan khusus dalam bertindak.

D. Tinjauan Sumber Penciptaan

Proses kreatif yang dilakukan terhadap suatu karya audio visual menghasilkan sesuatu hal yang baru. Inovasi yang sudah umum dilakukan membutuhkan pembeda dan contoh karya audio visual yang berkaitan dengan tema militer dan aksi agar suatu karya memiliki ukuran apresiasi yang tepat, mendapatkan referensi, sehingga menjadi karya yang sesuai dengan harapan.

Karya film dari dalam dan luar negeri digunakan sebagai bahan proses pengembangan ide kreatif penciptaan. Beberapa film bertema militer Indonesia digunakan sebagai pengetahuan untuk pembentukan karakter gambar bercerita. Riset dilakukan untuk pengetahuan yang berhubungan dengan jati diri negara yang akan dihadirkan dalam cerita. Beberapa film luar negeri yang memiliki teknologi dan peralatan yang lebih beragam sangat membantu untuk menentukan teknik yang akan digunakan dalam karya ini dengan pengembangan untuk mendapatkan hasil karya yang maksimal.

Beberapa film dan tinjauan pustaka adalah dua jenis media referensi yang digunakan untuk tinjauan penciptaan film *Back Off!*.

1. Tinjauan Buku

a. *Lima Jurus Sinematografi*

Buku karya Joseph V. Mascelli yang diterjemahkan oleh H. Misbach Yusa Biran pada tahun 2010. Buku ini berisi tentang langkah dan hukum-hukum yang terdapat dalam pembuatan film. Hampir seluruh bagian dalam buku ini digunakan sebagai pedoman dan referensi penentuan dasar komposisi gambar yang akan digunakan dalam film *Back Off!*.

b. *Shot By Shot*

Buku oleh Steven D. Katz diterbitkan pada tahun 1991. Buku ini berisi tentang teknik videografi dan cara penerapannya. Buku ini secara keseluruhan sangat membantu untuk memberikan landasan penciptaan

dengan teknik *point of view shot*. Bagian yang digunakan dalam buku ini adalah sub bab 3 yang berisi tentang *point of view*. Buku ini digunakan sebagai referensi tentang *point of view*.

c. *Cinematography: Theory And Practice: Imagemaking for Cinematographers and Directors*

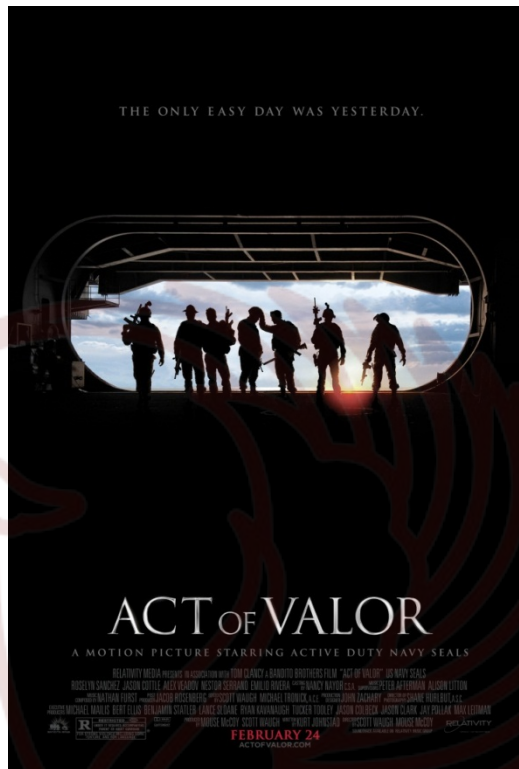
Buku karya Blain Brown tahun 2012. Buku ini berisi tentang konsep penciptaan, peralatan dan teknologi yang digunakan, dan proses kerja yang dilewati dalam produksi film. Buku ini digunakan sebagai referensi dalam proses produksi film *Back Off!*, khususnya dalam proses pencarian peralatan dan teknologi selama proses proproduksi.

2. Tinjauan Karya

a. *Act of Valor* (2012)

Film ini ber-genre drama aksi yang diangkat berdasarkan kisah nyata yang pernah terjadi. Beberapa hal dalam film *Act of Valor* adalah asli, termasuk senjata, peluru, hingga taktik yang digunakan, dan melibatkan Navy SEALs meskipun beberapa kejadian yang sebenarnya terjadi tetap dirahasiakan.⁶ Bagian yang digunakan sebagai tinjauan dalam film ini adalah beberapa adegan yang menggunakan teknik *point of view shot*.

⁶ Berdasarkan <http://actofvalor.com/official>



Gambar 1. Cover film *Act of Valor*
(Sumber: <http://actofvalor.com/official>)

b. *Doea Tanda Cinta* (2015)

Film ini mengisahkan calon prajurit yang sedang menempuh pendidikan sekolah militer yang ada di Indonesia. Film *Doea Tanda Cinta* ini juga mengangkat sisi kemanusiaan dari dua orang prajurit yang menjadi tokoh utama. bercerita tentang perjalanan karir keduanya yang ditugaskan untuk membebaskan sandera dari kegiatan teroris di suatu daerah. Beberapa adegan tembak menembak dalam film *Doea Tanda Cinta* ini menggunakan teknik sudut pandang orang pertama. film *Doea Tanda Cinta* memberi pengetahuan pada beberapa adegan tentang penggambaran karakter hutan Indonesia dan karakter penokohan.



Gambar 2. Cover film *Doea Tanda Cinta*
(Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/3/30/DoeaTandaCintaWiki.jpg>)

c. *Hardcore Henry* (2015).

Film ber-genre fiksi ilmiah yang bercerita dengan cara yang berbeda, film ini menggunakan teknik *point of view shot* dalam adegan-adegan aksi gerak dan bertindak. Dramatisasi dalam film ini terbangun dengan perpaduan adegan berdialog, *set* artistik, *visual effect* dan elemen pendukung lainnya. Film ini menjadi referensi yang baik untuk penggunaan teknik *point of view shot* dalam adegan film *Back Off!*.



Gambar 3. Cover film *Hardcore Henry*
(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_Henry#/media/File:Hardcore_\(2015_film\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_Henry#/media/File:Hardcore_(2015_film).jpg))

d. *Seal Team Six : The Raid on Osama Bin Laden* (2012).

Film yang diangkat berdasarkan kisah nyata kegiatan pasukan khusus Amerika memburu pemimpin tertinggi organisasi garis keras. Adegan latihan CQB (*Close Quarter Battle*) menjadi pengetahuan adegan gerak cepat dalam tindak taktis tim pasukan khusus. Film ini juga menjadi referensi untuk penerapan kamera sebagai sudut pandang tentara Amerika yang sedang beraksi di dalam ruangan.



Gambar 4. Cover film *Seal Team Six : The Raid on Osama Bin Laden*
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Seal_Team_Six:_The_Raid_on_Osama_Bin_Laden)

E. Landasan Penciptaan

Film disusun dari berbagai macam *shot* dengan berbagai macam penempatan (*angle*) kamera dan pergerakannya. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*.⁷ Penentuan *angle* yang tepat mampu mendukung dalam membangun sebuah cerita pada film, begitu juga dengan pergerakan kamera. Sebaliknya sebuah film bisa berkurang kualitasnya apabila penentuan *shot* tidak dilakukan secara matang ketika proses praproduksi.

⁷ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 1.

Film *Back Off!* dengan alur maju dan memiliki adegan aksi yang menunjukkan sisi *tactical* membutuhkan rangkaian *shot* dan pertimbangan pergerakan *shot* yang serasi. “Pemain bisa memandang ke arah: pemain lain, sekelompok pemain, sebuah objek, pemandangan di kejauhan, sebuah kendaraan, dan seterusnya. jadi sebuah *shot* objektif yang pada dasarnya – merupakan *point-of-view* dari penyisipan *close-up* si pemain memandang ke luar bingkai.”⁸ *Point of view* mewakili setiap pemain yang ditunjuk oleh sutradara untuk menjelaskan karakter dan apa saja yang dilihat oleh pemain. Film *Back Off!* memiliki adegan yang mewakili masing-masing karakter dan sudut pandang dari tiga tokoh utama di dalam adegan taktis.

Secara keseluruhan, variasi teknik pengambilan gambar dalam film *Back Off!* tidak selalu menggunakan *point-of-view*. Beberapa teknik lain juga digunakan pada bagian yang tidak memiliki adegan manuver taktis. *Objektive shot* membuat penonton menyaksikan peristiwa melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang.⁹ *Shot* ini digunakan untuk menggambarkan keseluruhan kejadian dalam adegan. *Objective shot* dengan ukuran *full shot* dan *medium shot* dengan pergerakan kamera yang dinamis menghasilkan gambar dengan informasi yang dapat dibaca oleh penonton. Rangkaian *subjective shot* dengan bentuk *over shoulder* dan *close up* juga digunakan sebagai penguat adegan

⁸ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 24.

⁹ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 5

interaksi antarpemain. Porsi penggunaan *POV shot* dalam film “*Back Off!*” sebanyak 54,17% dengan jumlah 13 *scene* dari total keseluruhan 24 *scene*.

Pergerakan cepat dan komposisi gambar yang diciptakan membawa adrenalin penonton masuk dan ikut ke dalam adegan di dalam ruangan yang dipersiapkan untuk adegan berlari, menembak, dan bersembunyi. “Penonton mungkin diajak ke dalam *tour* kamera di sebuah museum seni rupa dan menyaksikan lukisan-lukisan. Atau, bisa juga kamera diajak bergerak perlahan di atas *dolly* sepanjang garis buatan perjalanan mobil, memberikan kepada penonton pandangan lebih dekat dengan proses.”¹⁰ Kamera akan merekam apapun yang ditangkap oleh lensa dan kamera akan bergerak mengikuti kemana arah pemain bergerak. Penonton akan tahu apa yang sebenarnya terjadi dengan pemain dan penonton seakan-akan merasakan apa yang dirasakan oleh pemain yang telah ditentukan oleh sutradara. Tipe pengambilan gambar yang digunakan adalah *reaction shot* dan *connecting shot*. Kedua tipe tersebut digunakan sebagai kombinasi teknik *point of view*.

Reaction shot masuk kedalam salah satu bagian tipe *cut a way*. *Reaction shot* menjabarkan suatu kejadian yang menjelaskan sesuatu dan penerapan gambar diambil pada karakter bentuk gambar yang lain. Dialog yang dibangun juga merespon apa yang terjadi atau dibicarakan, seolah-olah tokoh yang berdialog tahu dan ikut kedalam peristiwa yang sedang terjadi.

¹⁰ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 7.

Connecting shot berarti memasukkan subjek dan objek dalam satu bingkai gambar yang bertujuan untuk mencegah kebingungan penonton akan gambar yang diambil dengan menggunakan teknik *point of view*. Teknik *point of view* yang memberikan kesan mata penonton terbangun sempurna karena adanya *connecting shot*. “Apabila seorang penerbang, pembalap kuda atau pendaki gunung telah disajikan di atas layar, *shot* subjektif berikutnya adalah apa yang orang itu lihat. Penonton akan mengalami sensasi-sensasi yang sama, karena ia melihat adegan itu melalui mata pemain”.¹¹ Adegan gerak aksi yang melihat dan menghadapi lawan akan berhasil membawa penonton ke dalam imajinasi kondisi lapangan yang sebenarnya.

Karya film yang akan diciptakan memiliki judul *Back Off!* dan memiliki durasi tayang selama 24 menit. *Back Off!* merupakan film fiksi yang bergenre drama aksi dan berbahasa Indonesia. Film *Back Off!* diperuntukkan penonton dewasa karena kontennya tidak cocok untuk anak di bawah umur. Hasil film *Back Off!* akan memiliki format *aspect ratio* media pemutaran 16:9 dengan sasaran distribusi sebagai film festival dan forum komunitas.

F. Konsep Perwujudan

Karakter tokoh dalam film *Back Off!* adalah tiga orang prajurit pasukan khusus yang memiliki kemampuan melebihi prajurit-prajurit lain. Mereka dididik untuk bergerak taktis dalam melumpuhkan sasaran atas perintah pemimpin dengan

¹¹ Joseph V. Marcelli, A.S.C., *Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan oleh H. Misbach Yusa Biran, FFTV IKJ, 2010, hlm 9.

cepat, sigap, dan berhasil. Dengan proses pendidikan khusus ketiga prajurit ini memiliki cara masing-masing untuk bertindak, bergerak hingga berinteraksi dengan orang lain. Karena kemampuan khusus itu pula, mereka harus merahasiakan pekerjaan mereka yang sesungguhnya kepada orang lain, termasuk keluarga.

Untuk mewujudkan visual yang dapat mewakili sudut pandang yang digagas oleh sutradara pada film *Back Off!* maka konsep perwujudan kamera digunakan pada adegan latihan bertempur, cara berinteraksi dengan beberapa prajurit lain, dan cara menghadapi suasana bertemu lawan. *Shot* dengan sudut pandang objektif juga dilakukan untuk memenuhi cara bercerita dari sudut pandang lain. Karakter *shot* dan porsi penggunaan *medium shot*, *long shot*, *full shot*, *close up*, dan *framing* disesuaikan dengan adegan-adegan yang bersifat memperlihatkan kehidupan sosial. Di dalam cerita karakter tiga tokoh utama merupakan anggota pasukan khusus yang berarti porsi penggunaan teknik *point of view shot* dilakukan ketika semua tokoh utama melakukan kegiatan taktis di dalam ruangan latihan pembebasan sandera.

G. Metode Penciptaan

Penciptaan suatu karya harus melalui sebuah proses yang tidak hanya sekali jalan. Secara umum tahapan penggarapan karya terdiri dari tiga tahapan yang disebut *standard operational procedure (sop)*.¹² Rincian besar tiga tahapan proses penciptaan film dilakukan berdasarkan hasil pemilihan tema dan observasi, kemudian memasuki tahapan praproduksi, produksi, pascaproduksi yang terjadwal.

¹² Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Progam Televisi*, Grasindo, 1997, hlm 20.

1. Tahap praproduksi

Gagasan dasar yang membuat ide untuk observasi dilakukan sebelum tahapan terjadwal karena berkaitan dengan lama proses naskah selesai dan siap dilakukan pembedahan materi naskah di proses praproduksi. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat jam kerja pada tahap pra produksi.

Tahap praproduksi membutuhkan seorang yang nantinya berperan sebagai pemimpin produksi. Penentuan kerabat kerja dan pembuatan jadwal kegiatan selama tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Proses pemilihan pemain dan *survey* lokasi dilakukan dalam tahap ini. Penentuan alat dan teknis produksi menjadi perhatian khusus dalam tahap praproduksi untuk mendapatkan hasil kerja yang lebih maksimal pada tahap selanjutnya.

2. Tahap produksi

Tahap produksi dilaksanakan sesuai jadwal yang sudah disusun dalam tahap sebelumnya. Dalam tahap ini, semua kerabat kerja bekerja di bidang masing-masing. Komunikasi dengan sutradara dilakukan lebih intensif agar mendapatkan hasil yang lebih teliti dalam melaksanakan rancangan visual berupa *treatment*, *director shot*, dan *shot list* yang telah ditentukan dalam tahap praproduksi. Hal ini dilakukan agar tidak ada perbedaan yang terjadi di antara proses praproduksi dan produksi.

3. Tahap pasca produksi

Proses yang dilakukan dalam proses pascaproduksi adalah proses editing. Proses editing *offline* akan dilakukan di lokasi pengambilan gambar dengan pemilihan gambar yang telah disetujui oleh sutradara. Proses ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dalam pelaksanaan proses pascaproduksi. Sedangkan proses *color corecting*, *color grading*, *visual effect* akan dilakukan setelah jadwal produksi selesai. Proses penyelarasan *audio* dan pemberian ilustrasi musik juga dilaksanakan pada tahap ini. Setelah keseluruhan proses selesai dilakukan, dilanjutkan dengan proses pengemasan film.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir karya film dengan judul “Penerapan *Point of view shot* Dalam Adegan Film *Back Off!* terdiri dari empat bab. Masing-masing bab dibagi dalam sub-bab dengan penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Memuat latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penciptaan film *Back Off!*, tinjauan sumber penciptaan yang digunakan, landasan penciptaan, dan konsep perwujudan karya film *Back Off!*.

BAB II Proses Penciptaan

Memuat proses penciptaan mulai dari praproduksi, produksi, sampai pascaproduksi film *Back Off!* sesuai *SOP (Standart Operational Prosedure)*. Proses penciptaan ini berisi analisis tema, survei dan observasi,

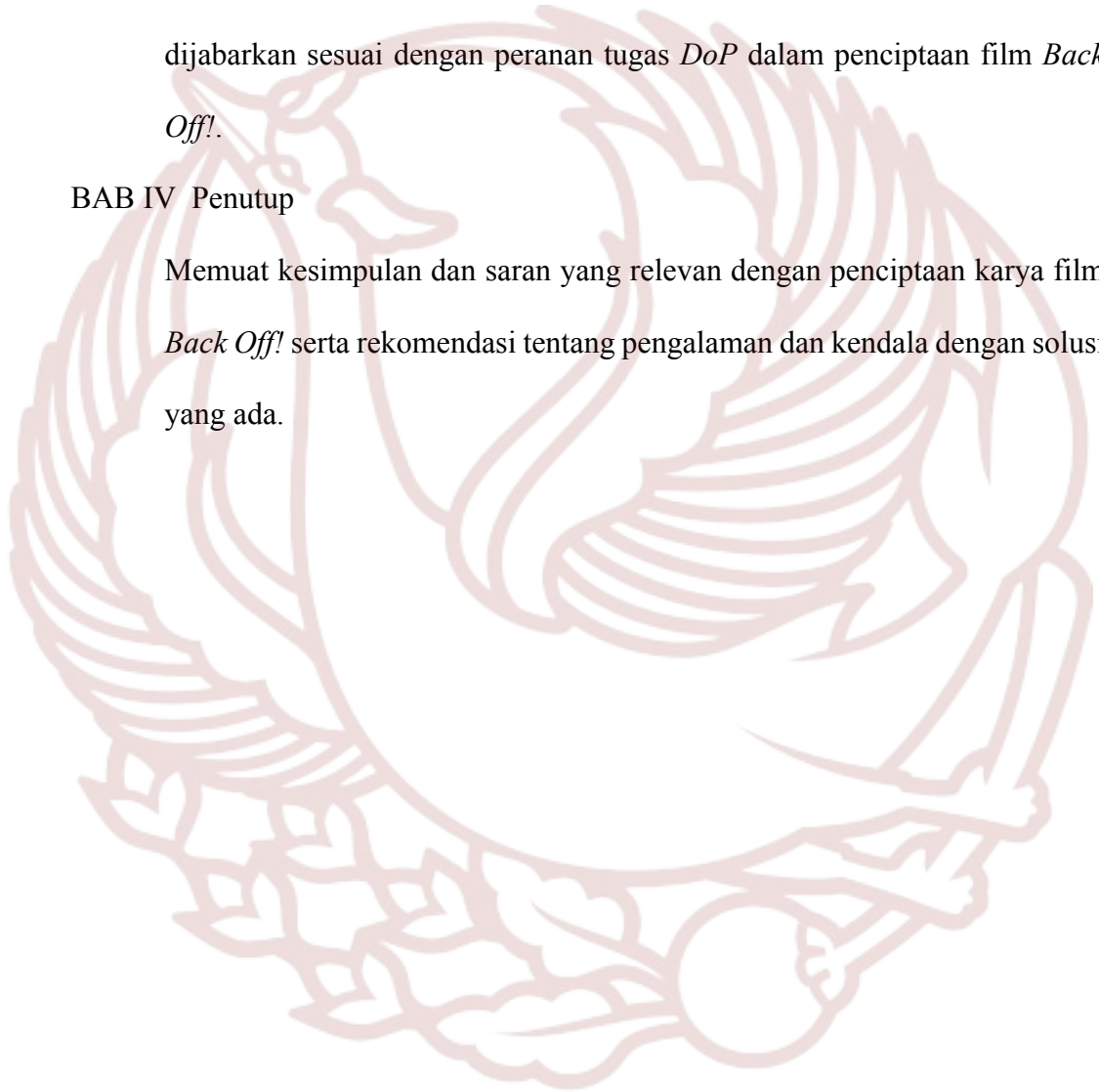
penyusunan *shot list*, persiapan alat produksi, pemilihan kru, produksi, dan pascaproduksi yang berisi *editing offline* dan *editing online*.

BAB III Deskripsi Karya

Memuat karakteristik karya, identitas karya film, dan visualisasi karya yang dijabarkan sesuai dengan peranan tugas *DoP* dalam penciptaan film *Back Off!*.

BAB IV Penutup

Memuat kesimpulan dan saran yang relevan dengan penciptaan karya film *Back Off!* serta rekomendasi tentang pengalaman dan kendala dengan solusi yang ada.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Tahap Praproduksi

Sebelum memulai proses produksi film *Back Off!* ada beberapa tahapan yang dilakukan. Tahapan praproduksi menggunakan metode dari buku "*Film Directing Shot by Shot : visualizing from concept to screen*" oleh Steven D. Katz yang dilakukan dengan beberapa adaptasi. Tahapan tersebut meliputi penulisan naskah, pembuatan desain produksi, analisis naskah, *cinematography*, dan *rehearsal*.

1. Penulisan naskah

Proses penulisan naskah yang dilalui terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pencarian ide cerita, observasi, riset, pembuatan sinopsis dan *3D character*, pembuatan *treatment* dan penulisan naskah. Proses penentuan ide cerita dilakukan melalui analisa tema tentang dunia militer secara intensif pada bulan Oktober sampai Nopember 2015. Ide cerita naskah tentang gerak aksi militer dengan tema pasukan khusus militer. Ide cerita berasal dari gerakan pasukan militer luar negeri yang dicoba diterapkan pada karakter pasukan militer Indonesia.

Setelah ditemukan ide cerita yang tepat selanjutnya dilakukan observasi singkat mengenai karakter pasukan militer Indonesia. Riset juga dilakukan dengan cara studi pustaka untuk memperkuat cerita agar tidak terlalu jauh melenceng dari realita. Data yang diperoleh dari proses observasi dan riset kemudian digunakan

sebagai landasan dalam pembuatan sinopsis dan *3D character*. Proses dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan penulisan naskah.

Selama proses ini, *DoP* berperan aktif bersama penulis naskah dalam merumuskan ide cerita. *DoP* membuat konsep visual dan membangun gambaran adegan bersama sutradara. Peran serta *DoP* dalam proses ini penting karena naskah dibuat berdasarkan konsep visual dan disesuaikan dengan kebutuhan gambar. Melalui proses ini, *DoP* menyusun konsep visual yang berupa *point of view (PoV)*. Melalui *PoV*, dramatisasi adegan menjadi bertambah dan fokus penonton dibawa kepada adegan yang seolah ditampilkan melalui mata pemain.

2. Pemilihan kerabat kerja

Proses pemilihan kerabat kerja menjadi salah satu poin penting dalam proses praproduksi. Alasannya adalah agar proses persiapan yang akan dilakukan berjalan dengan maksimal. Kerabat kerja yang dipilih merupakan orang-orang dengan kemampuan yang sesuai dengan bidang kerjanya dan bisa bekerja bersama dengan tim. Setiap kerabat kerja merupakan orang-orang yang pernah atau bahkan telah terbiasa dengan proses produksi film. Kerabat kerja yang terbentuk, terbagi dalam dua bagian, yaitu tim manajerial dan tim produksi. Setiap kerabat kerja yang terlibat memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.

3. Analisis naskah

Proses analisis naskah dilakukan untuk memperjelas setiap bagian naskah. Proses ini juga bertujuan untuk memperbaiki *draft* naskah. Sebelum siap untuk

diproduksi, naskah telah mengalami perbaikan hingga empat kali. Proses analisis naskah juga untuk menemukan kebutuhan produksi, termasuk kebutuhan alat produksi, artistik, penentuan lokasi, lamanya waktu produksi, hingga kebutuhan pascaproduksi. Peran *DoP* dalam proses ini adalah berkoordinasi dengan penulis naskah agar kebutuhan gambar dapat terakomodasi dengan baik dalam naskah. *DoP* juga membuat master breakdown agar setiap bagian naskah dapat dibaca dengan jelas dan tidak ada bagian yang terlewat.

4. Pembuatan desain produksi

Proses pembuatan desain produksi bertujuan untuk mempermudah jalannya produksi. Desain produksi juga bertujuan agar karya film yang dihasilkan selalu berkesinambungan dan tidak mengalami kesalahan pengambilan gambar dalam pelaksanaan produksinya. Desain produksi yang dibuat adalah *script breakdown*, *property & wardrobe breakdown*, *location breakdown*, dan *time table*.

5. Survei dan pemilihan lokasi

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah survei lokasi. Beberapa calon lokasi dengan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan visual ditinjau ulang. Langkah ini dilakukan agar lokasi pengambilan gambar nantinya sesuai dengan konsep visual yang telah dibuat oleh *DoP*. Langkah ini juga dilakukan agar alat yang dibutuhkan oleh *DoP* bisa disesuaikan dengan kondisi di lapangan dan dipersiapkan dengan baik. Pertimbangan lainnya yang digunakan untuk pemilihan lokasi adalah jarak dan waktu tempuh, proses dan prosedur perizinan, dan proses

penambahan properti sesuai kebutuhan, serta dana yang tersedia. Lokasi yang diperoleh berdasarkan hasil survei yaitu:

a. Area Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta Kampus 2

Lokasi area kampus 2 merupakan lahan yang dirasa tepat untuk lokasi pengambilan gambar *setting* lokasi hutan. Area ini ditumbuhi tumbuhan semak dan pohon yang berukuran sedang. Lokasi ini mampu memberikan kemudahan dalam proses pengambilan gambar, dengan lokasi yang mudah dijangkau dan fasilitas kampus yang bisa dimanfaatkan.



Gambar 5. Area ISI Surakarta Kampus 2
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

Tumbuhan di lahan tersebut mempunyai karakter warna hijau yang sesuai dengan konsep warna kostum dan konsep gambar yang telah digagas oleh *DoP* dan sutradara. Pengambilan gambar dilakukan pada pagi hari hingga sore hari memanfaatkan cahaya alami matahari yang

menerobos tetumbuhan. Lahan yang cukup luas dan dengan kondisi tanah berpengaruh pada teknis peletakan kamera dengan leluasa.

Selain factor-faktor di atas, factor artistik dalam area ini juga menjadi pertimbangan. Rimbunnya pepohonan mendukung atmosfer kebutuhan artistik film dan selaras dengan warna kostum dan properti. Properti yang digunakan dalam area ini adalah properti bertema militer.

b. *Padma Health Center, Body & Mind Solo*

Salah satu tata artistik yang diperlukan dalam karya film *Back Off!* adalah ruang latihan tinju. Lokasi yang digunakan adalah sasana tinju dari *Padma Health Center, Body & Mind Solo*.



Gambar 6. Area *Padma Health Center, Body & Mind*
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

Pemilihan lokasi ini karena tersedianya kebutuhan artistik sehingga hanya perlu menambahkan *hand property* untuk Lola. Peminjaman ruangan tersebut menggunakan sistem sewa setiap jam. Karena terbatasnya waktu yang diberikan oleh pihak *Padma Health Center*, sasana tinju hanya bisa digunakan selama dua jam. Kekurangan dari

lokasi ini adalah ruangan yang hampir setiap dindingnya dipasangi cermin. Teknis pengambilan gambar menjadi tidak leluasa dan akibatnya beberapa *shot list* menjadi tidak bisa direalisasikan.

c. Kediaman Ketut Gura Arta Laras

Bagian yang digunakan adalah gazebo gaya Bali dengan beberapa ornamen yang terdapat di teras rumah Bapak Ketut.



Gambar 7. Gazebo kediaman Ketut Gura Arta Laras
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

Menurut naskah, Aji adalah orang Bali. Artistik yang terdapat pada lokasi tersebut sangat mendukung untuk memenuhi kebutuhan artistik. Bentuk dan ornamen bangunan gazebo dianggap cukup mewakili karakter Aji yang berasal dari Bali. Kondisi di lokasi cukup luas untuk penerapan titik kamera, dan posisi bagian yang digunakan mengarah ke timur. Posisi ini sangat membantu dalam perhitungan pencahayaan dengan memanfaatkan cahaya alami matahari. Waktu pengambilan

gambar dilakukan pada pagi hari untuk mendapatkan waktu yang sesuai dengan arah cahaya.

d. Kediaman Soekma Jerta

Kondisi lapangan memang sering berubah tidak sesuai dengan kemampuan teknis kamera dikarenakan kurang tepatnya waktu pengambilan gambar yang dilakukan di lokasi sebelumnya. Hal tersebut mengakibatkan kemunduran waktu pelaksanaan pada lokasi ini. Dengan kondisi yang tidak memungkinkan, kru yang berkaitan mencari tempat pengganti yang sesuai konsep sutradara dan *DoP*. Kesalahan teknis ini mengakibatkan proses pengambilan gambar yang seharusnya dilakukan di teras terpaksa dilakukan di dalam ruang tamu, dengan menambahkan beberapa artistik tambahan yang sesuai.



Gambar 8. Kediaman Soekma Jerta
(Foto:.. Ainul Fikri, 2016)

Kebutuhan *lighting* juga menjadi langkah teknis yang dilakukan *DoP* untuk memberikan cahaya yang memenuhi kebutuhan kamera.

menggunakan *LED portable* untuk memberikan *fill light* dan memanfaatkan cahaya matahari yang membias di kaca jendela sebagai *general lighting*.

e. Pantai Ngibroboyo dan Sungai Maron, Pacitan

Pantai Ngibroboyo terletak di kelurahan Sendang kecamatan Donorojo kabupaten Pacitan memiliki hamparan pasir pantai berwarna hitam dan coklat pasir dengan intensitas ombak yang sedang. Pengambilan gambar dilakukan pada pagi hari untuk mendapatkan sinar matahari yang *soft* dan tidak *over exposure*.



Gambar 9. Pantai Ngibroboyo, Pacitan
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

Pantai Ngibroboyo merupakan pantai baru yang masih dikelola oleh masyarakat sekitar. Dengan kondisi tersebut hal yang berkaitan dengan perizinan lokasi hanya sampai pada ketua paguyuban Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata). Pantai yang masih sepi pengunjung ini tepat untuk proses produksi film *Back Off!*. Lokasinya yang tidak jauh dari

lokasi sungai menjadi salah satu keuntungan dalam proses pengelolaan waktu produksi. Properti tambahan diluar kostum yang digunakan dalam adegan dipantai adalah papan selancar.



Gambar 10. Sungai Maron, Pacitan
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

Sungai Maron sendiri berada di desa Maron, Pacitan. Suasana sekitar sungai yang masih alami dan banyak pepohonan dianggap sesuai dengan kebutuhan gambar. Properti yang digunakan dalam adegan di sungai adalah peralatan lengkap masing-masing pasukan.

f. Brigade Infantri (Brigif) 413/6 BREMORO

Tempat latihan tentara menjadi setting penting dalam film *Back Off!*. *Setting* artistik yang dibutuhkan dalam film *Back Off!* adalah *setting* tempat latihan dengan nuansa militer, seperti tempat latihan menembak dalam dan luar ruangan, dan bangunan penyimpanan kendaraan lapis baja



Gambar 11. Area Brigif 413/6, Rumah Ban
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)



Gambar 12. Area Brigif 413/6, Lapangan Tembak
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2016)

. Semua artistik yang terdapat dalam lokasi ini semua adalah sesuai standar kebutuhan militer. Kondisi Brigif 413/6 sangat mendukung untuk konsep sutradara dan suasana yang akan diciptakan oleh *DoP*. Selain memenuhi kebutuhan visual, Brigif 413/6 adalah basis militer yang terbuka untuk seluruh masyarakat yang melakukan kegiatan positif seperti kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan.

6. Sinematografi

Peran *Director of Photography* secara nyata dimulai pada tahap ini. Meskipun *Director of Photography* ikut serta dalam proses-proses sebelumnya, namun mulai tahap ini *Director of Photography* berperan secara aktif dan intensif dalam setiap proses. Proses pembuatan detail konsep setiap *shot* dipersiapkan dengan bantuan desain produksi yang telah dibuat. *Treatment*, *shot list*, *floorplan*, dan *storyboard* yang dibuat selama proses praproduksi digunakan sebagai panduan untuk mempermudah proses pengambilan gambar di lapangan yang lokasinya berpindah-pindah.

a. Penyusunan *shot list* dan *floor plan*

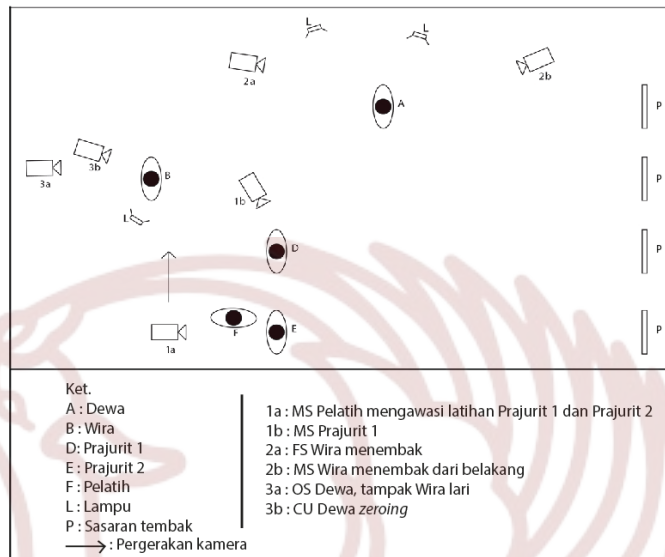
Penyusunan *shot list* dan *floor plan* disesuaikan dengan konsep penyutradaraan. *Floor plan* film *Back Off!* yang terdiri dari 24 *scene* dibuat terlebih dahulu sebagai panduan penyusunan *shot list*. Penyusunan *shot list* dan *floor plan* dengan metode tersebut memiliki pertimbangan untuk efektivitas waktu produksi. Pergerakan cahaya matahari dengan sudut yang tepat dan penyesuaian arah kamera dilakukan untuk mempermudah pencahayaan sekaligus memadatkan waktu produksi.

1) *Scene 1*

Scene 1 bercerita tentang suasana latihan prajurit di lapangan tembak. Prajurit 1 dan Prajurit 2 berlatih bersama instruktur, Dewa dan Wira berlatih sendiri. Adegan latihan para prajurit diiringi narasi dari Lola sebagai pengenalan film.

Tabel 1. *Shot list scene 1*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
1	1a	1	MS	EL	Still	35mm	Instruktur mengawasi pasukan latihan menembak.
	1b	2	MS	EL	Crab	35mm	Tampak belakang Prajurit 1 menembak.
	2a	3	FS	EL	Still	35mm	Wira menembak.
	2b	4	MS	EL	Still	50mm	Wira tampak dari belakang.
	3a	5	OS	OS	Still	35mm	Wira berlari mendekati papan sasaran tembak.
	3b	6	CU	L	Still	50mm	Dewa <i>zeroing</i> .



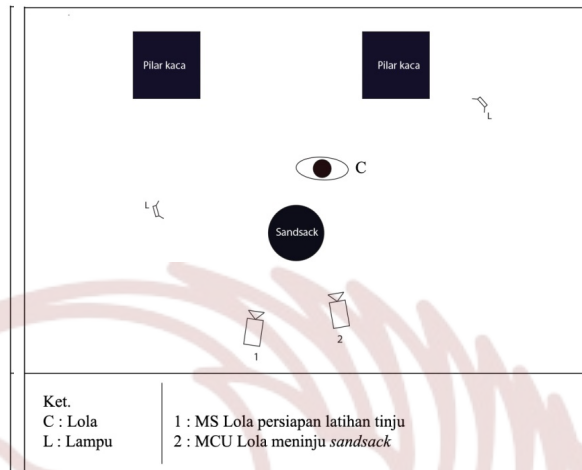
Gambar 13. *Floor plan scene 1*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

2) *Scene 1A*

Scene 1A bercerita tentang Lola yang sedang latihan tinju dan memberi pengenalan tokoh sebagai pembukaan film *Back Off!* Nantinya, *scene 1A* ini akan digabung dengan *scene 1* sehingga menampilkan narasi dan gambar yang saling berkaitan meskipun berada di lokasi yang berbeda.

Tabel 2. *Shot list scene 1A*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
1A	1a	1	MS	EL	Follow	35mm	Lola persiapan latihan tinju.
	1b	2	MCU	L	Follow	50mm	Lola meninju <i>sandsack</i> .



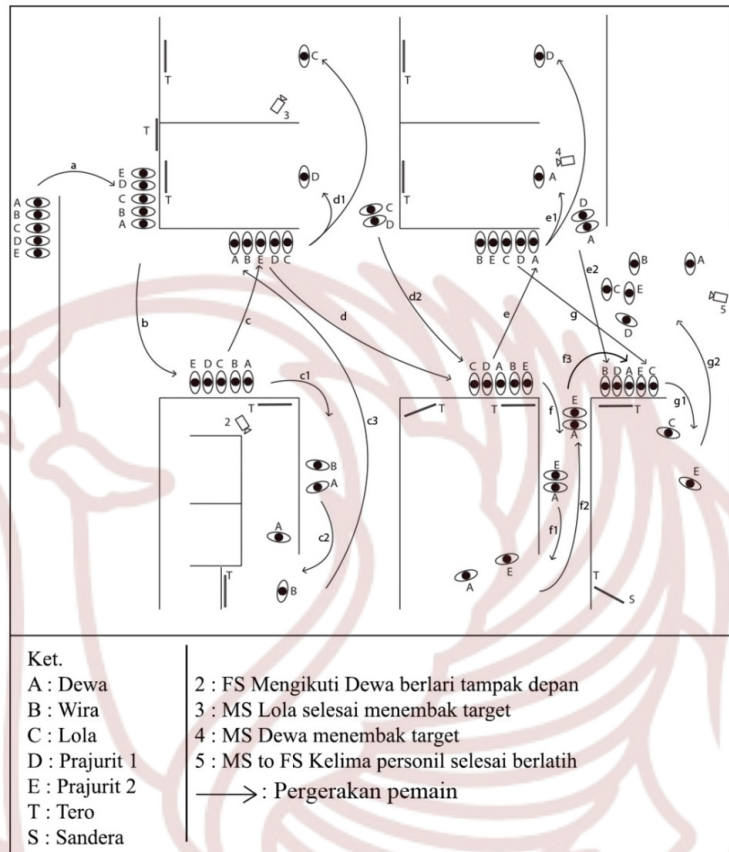
Gambar 14. *Floor plan scene 1A*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

3) *Scene 2*

Scene 2 berisi tentang latihan pasukan yang dilakukan di dalam rumah ban dengan metode *CQB (Close Quarter Battle)* atau lebih dikenal dengan *Kill House*. Pasukan memiliki misi untuk menyelamatkan sandera dan melumpuhkan semua Tero di dalam lokasi latihan tersebut.

Tabel 3. *Shot list scene 2*

<i>.Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
2	1	1a	FS	EL 180°	Action cam head rig		PoV Prajurit 2
		1b					PoV Lola
		1c					PoV Wira
		1e					PoV Prajurit 1
		1f					PoV Dewa
	2	1	FS	EL 180°	Action cam head rig	-	Prajurit 2
	3	2					Lola
	4	3					Wira
	5	4					Prajurit 1

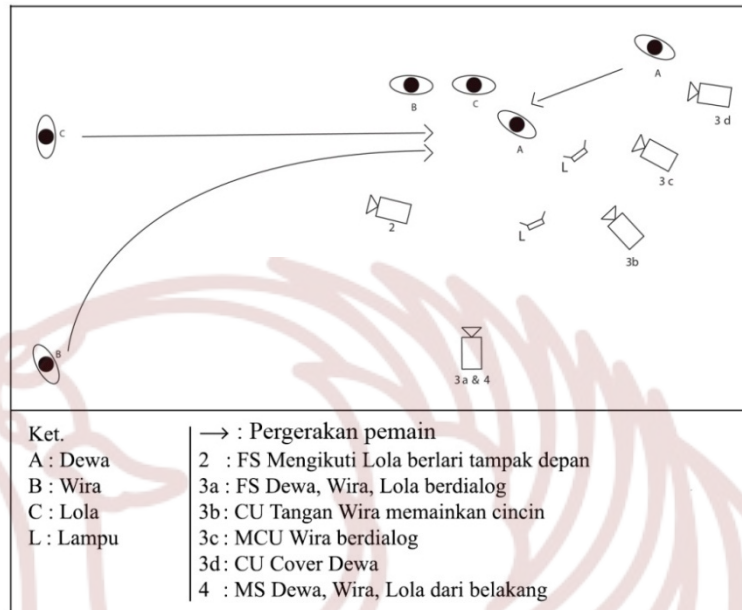


Gambar 15. *Floor plan scene 2*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

4) *Scene 3*

Tabel 4. *Shot list scene 3*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
3	1	1	LS	Aerial	Move in	140°	<i>Establish</i> pantai
	2	2	FS	Bird	Follow	140°	Lola berlari
	3a	3	FS	EL	Still	24mm	Bertiga berdialog
	3b	4	CU	L	Still	50mm	Tangan wira dan cincin
	3c	5	MCU	L	Still	35mm	Wira berbicara
	3d	6	CU	L	Still	50mm	<i>Cover</i> Dewa
	4	7	MS	L	Slide	24mm	Bertiga tampak belakang



Gambar 16. *Floor plan scene 3*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

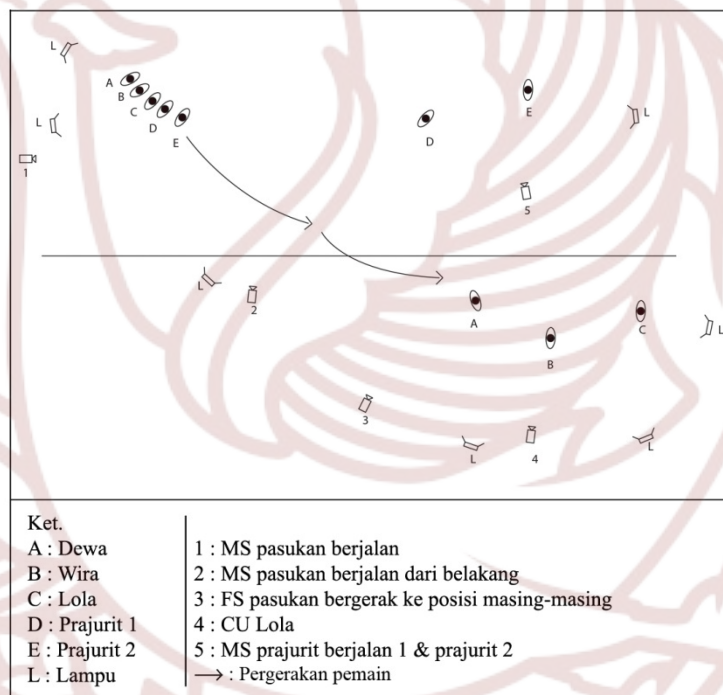
Scene 3 berisi tentang interaksi antara Dewa, Wira, dan Lola di pantai. Pembicaraan antara mereka menunjukkan hubungan persahabatan.

5) *Scene 4*

Scene 4 bercerita tentang proses latihan yang dilakukan oleh kelima anggota pasukan. Dewa, Lola, dan Wira berlatih bersama Prajurit 1 dan Prajurit 2 di hutan latihan. Meskipun hanya latihan, kelima pasukan menggunakan pakaian dan peralatan lengkap.

Tabel 5. *Shot list scene 4*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
4	1	1	MS	L	Follow	35mm	Pasukan bergerak
	2	2	MS	L	Follow	35mm	Pasukan tampak belakang
	3	3	FS	L		24mm	Pasukan ke posisi.
	4	4	CU	L		50mm	Lola <i>aiming</i>
	5	5	MS	L		35mm	Prajurit 1 & Prajurit 2 berjalan



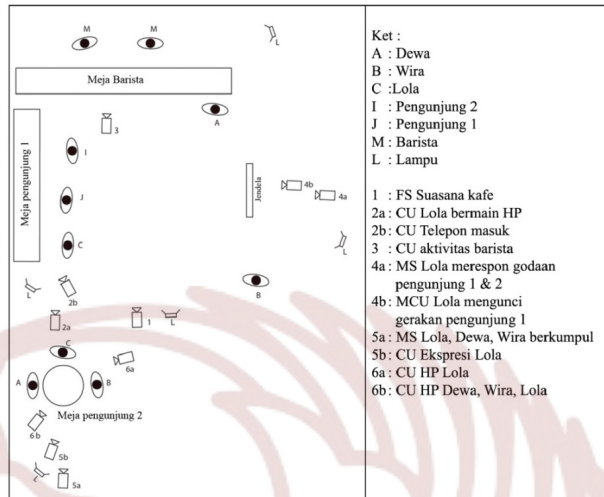
Gambar 17. *Floor plan scene 4*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

6) Scene 5

Scene 5 berisi kegiatan Dewa, Lola, dan Wira di kafe. Lola terlibat sedikit masalah dengan warga sipil yang berhasil diatasi tanpa bantuan Dewa dan Wira. Saat sedang berbincang, ketiganya mendapat panggilan dari markas.

Tabel 6. *Shot list scene 5*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
5	1	1	FS	EL	Still	24mm	Suasana kafe
	2a	2	CU	EL	Still	50mm	Lola bermain HP
	2b	3	CU	L	Still	35mm	Telepon masuk
	3	4	CU	L	Slide	35mm	Aktivitas barista
	4a	5	MS	L	Follow	35mm	Lola merespon pengunjung 1 & pengunjung 2
	4b	6	MCU	L		35mm	Lola & pengunjung 1
	5a	7	MS	EL	Still	24mm	Lola, Dewa, Wira berkumpul
	5b	8	CU	EL	Still	35mm	Ekspresi Lola
	6a	9	CU	L	Still	35mm	HP Lola
	6b	10	CU	L	Still	35mm	HP Lola, Dewa, Wira



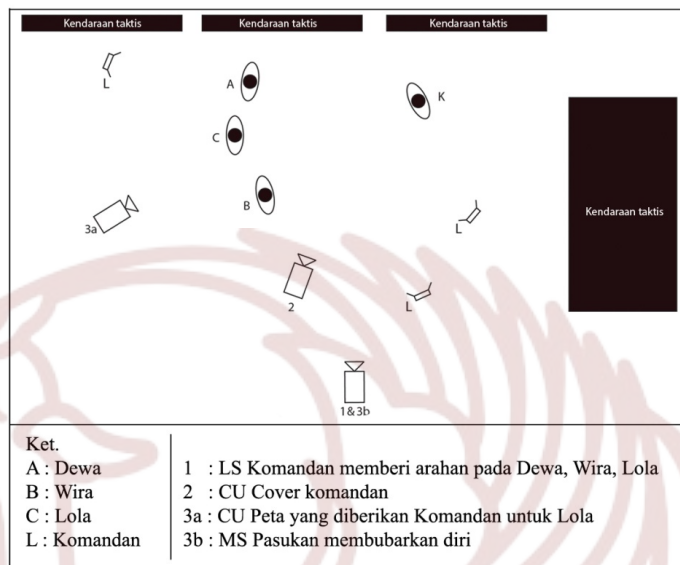
Gambar 18. *Floor plan scene 5*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

7) Scene 6

Scene enam berisi tentang Komandan yang memberikan pengarahan kepada Dewa, Wira, dan Lola tentang misi selanjutnya yang harus mereka lakukan bersama prajurit 1 dan prajurit 2. Komandan memberikan peta operasi kepada Lola.

Tabel 7. *Shot list scene 6*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
6	1	1	LS	EL	Still	18mm	Komandan memberikan pengarahan kepada Dewa, Wira, dan Lola. Komandan memberikan peta kepada Lola.
	2	2	CU	EL	Still	35mm	Cover Komandan.
	3a	3	CU	EL	Still	50mm	Peta yang diberikan Komandan untuk Lola.
	3b	4	MS	EL	Still	18mm	Pasukan membubarkan diri dengan balik kanan.



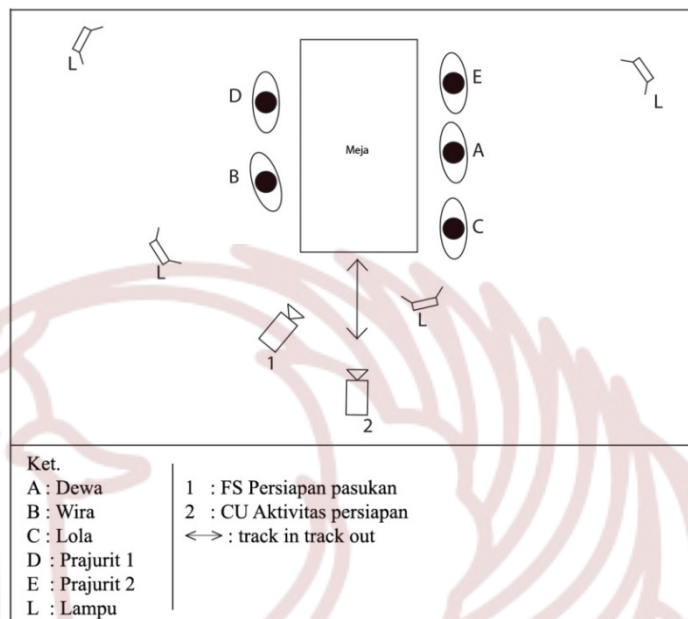
Gambar 19. *Floor plan scene 6*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

8) *Scene 7*

Scene 7 berisi tentang pasukan yang mempersiapkan diri untuk melaksanakan misi.

Tabel 8. *Shot list scene 7*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
7	1	1	FS			18mm	Persiapan dengan grip
	2	2	CU			24mm	Aktivitas persiapan



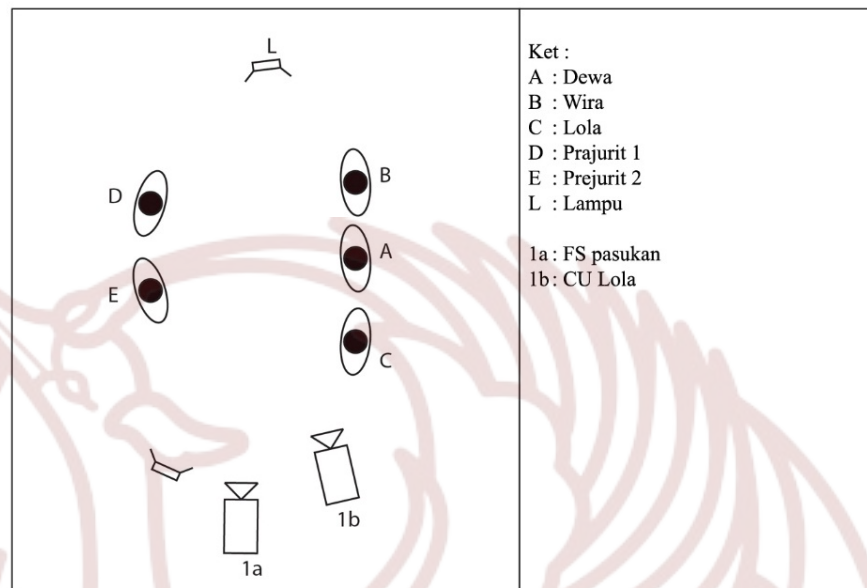
Gambar 20. *Floor plan scene 7*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

9) *Scene 8 & 20*

Scene 8 dan *20* sama-sama berisi tentang suasana pasukan saat berada di dalam kabin *vehicle*. *Scene 8* menampilkan Lola yang terlihat ragu dan memainkan HP. *Scene 20* menampilkan adegan dimana pasukan harus keluar dari *vehicle* karena telah sampai di lokasi pelaksanaan misi.

Tabel 9. *Shot list scene 8 & 20*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
8	1a	1	MS	L	Follow	35mm	Suasana di kabin
20	1a	1	FS			35m	Suasana di kabin
		2	CU			50mm	Lola



Gambar 21. *Floor plan scene 8 & 20*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

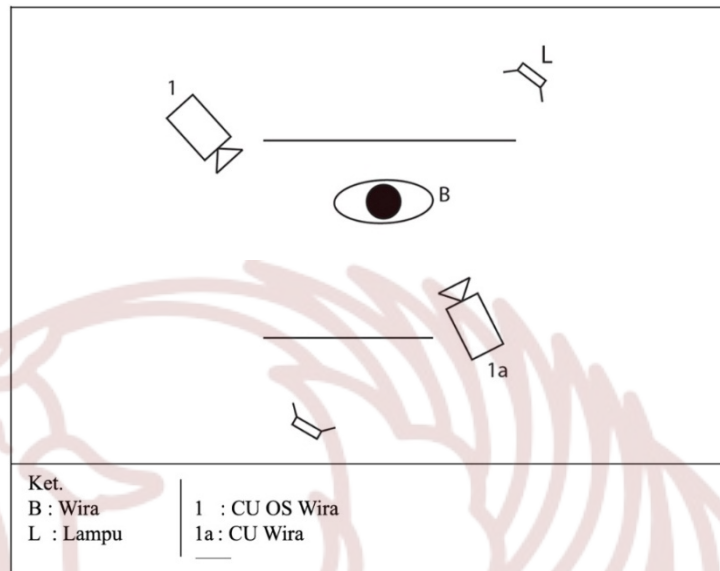
10) *Scene 9 & 11*

Scene 9 dan *11* berisi tentang Wira yang sedang menelepon istrinya.

Wira berinteraksi dengan Disa melalui *video call*.

Tabel 10. *Shot list scene 9 & 11*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
9	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Wira
	1a	2	CU		Track	24mm	Wira
11	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Wira
	1a	2	CU		Track	24mm	Wira



Gambar 22. *Floor plan scene 9 & 11*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

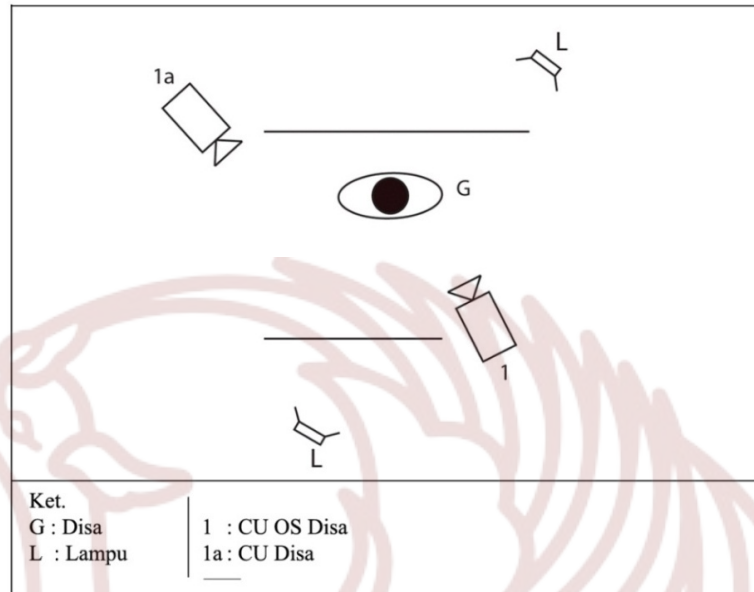
11) *Scene 10 & 12*

Scene 10 dan 12 berisi tentang Disa yang sedang menelepon Wira.

Disa berinteraksi dengan Wira melalui video call.

Tabel 11. *Shot list scene 10 & 12*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
10	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Disa
	1a	2	CU		Track	24mm	Disa
12	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Disa
	1a	2	CU	OS	Track	24mm	HP Disa



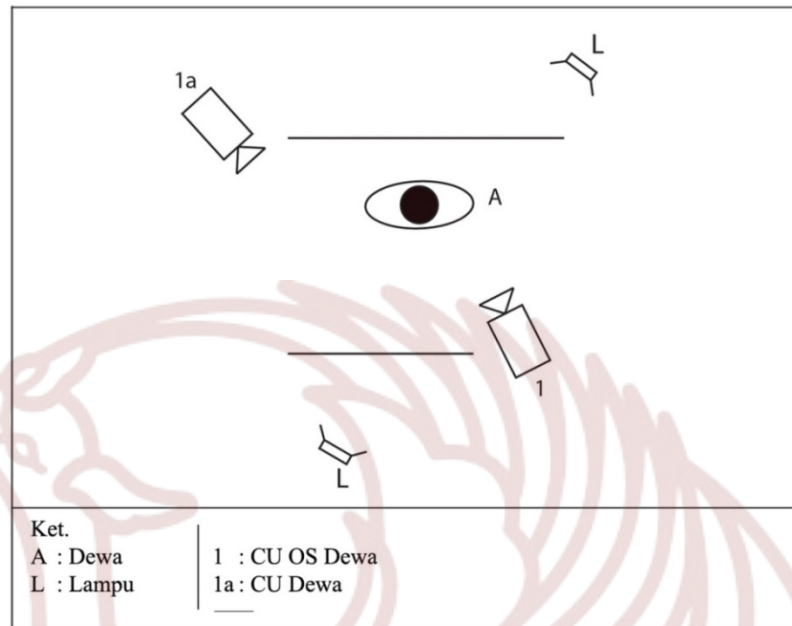
Gambar 23. *Floor plan scene 10 & 12*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

12) *Scene 13, 15, 17*

Scene 13, 15, dan 17 berisi tentang Dewa yang sedang menelepon Aji. Dewa berinteraksi dengan Aji melalui video call.

Tabel 12. *Shot list scene 13, 15, 17*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
13	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Dewa
	1a	2	CU		Track	24mm	Dewa
15	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Dewa
	1a	2	CU		Track	24mm	Dewa
17	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Dewa
	1a	2	CU		Track	24mm	Dewa



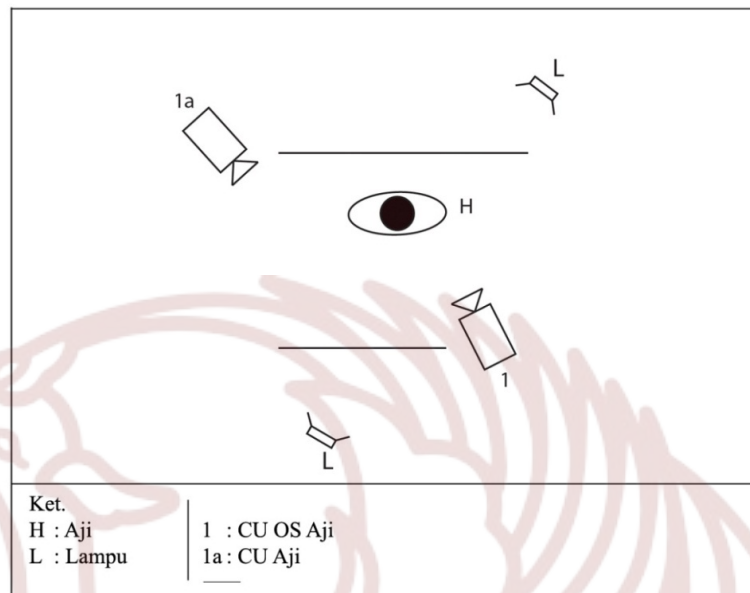
Gambar 24. *Floor plan scene 13, 15, 17*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

13) *Scene 14, 16, 18*

Scene 14, 16, dan 18 berisi tentang Aji yang sedang menelepon Dewa. Aji berinteraksi dengan Dewa melalui video call.

Tabel 13. *Shot list scene 14, 16, 18*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
14	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Aji
	1a	2	CU		Track	24mm	Aji
16	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Aji
	1a	2	CU		Track	24mm	Aji
18	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Aji
	1a	2	CU		Track	24mm	Aji



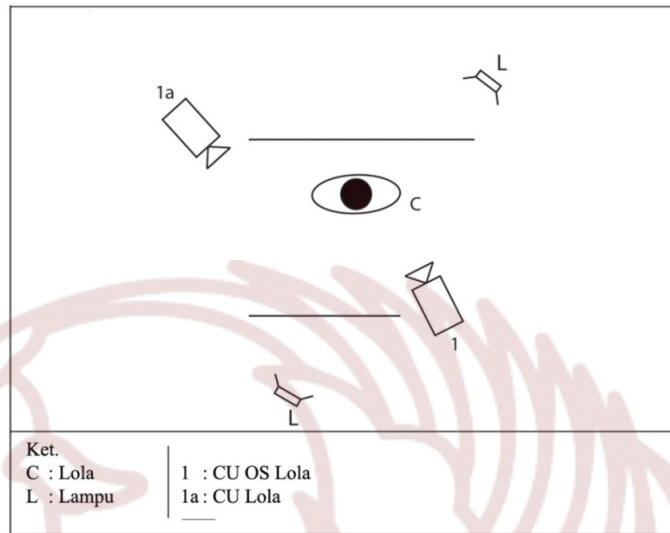
Gambar 25. *Floor plan scene 14, 16, 18*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

14) *Scene 19*

Scene 19 berisi tentang Lola yang berusaha menelepon seseorang tapi panggilannya tidak dijawab.

Tabel 14. *Shot list scene 19*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
19	1	1	CU	OS	Track	24mm	HP Lola
	1a	2	CU		Track	24mm	Lola



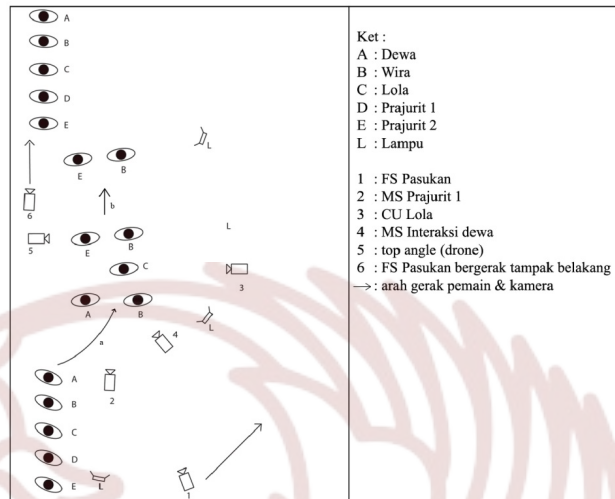
Gambar 26. *Floor plan scene 19*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

15) *Scene 21*

Scene 21 berisi tentang pasukan yang telah sampai di titik awal misi. Pasukan harus melakukan perjalanan darat untuk sampai di titik pengintaian yang telah ditentukan. Dewa, Wira, dan Lola sedikit menggoda Prajurit 1 dan Prajurit 2.

Tabel 15. *Shot list scene 21*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
21	1	1	FS	L	Slide	24mm	Pasukan bergerak
	2	2	MS	L	Still	35mm	Prajurit 1 melihat kompas
	3	3	CU	L	Still	50mm	Lola waspada
	4	4	MS	L	Still	35mm	Interaksi dewa dan Prajurit 2
	5	5	FS	Top	Aerial	140°	Pasukan bergerak
	6	6	FS	L	Follow	24mm	Pasukan berjalan ke depan



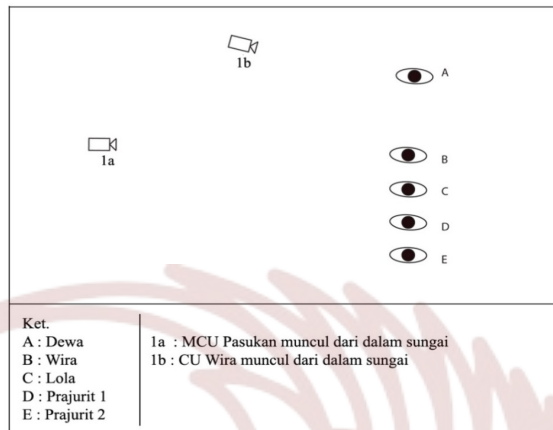
Gambar 27. *Floor plan scene 21*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

16) *Scene 22*

Scene 22 berisi tentang perjalanan pasukan saat melintasi sungai dalam misi pengintaian.

Tabel 16. *Shot list scene 22*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
22	1a	1	MCU	EL	Still	50mm	Pasukan muncul dari menyelam di dalam air dan berjalan di sungai.
	1b	2	CU	L	Still	85mm	Wira muncul dari menyelam di air.



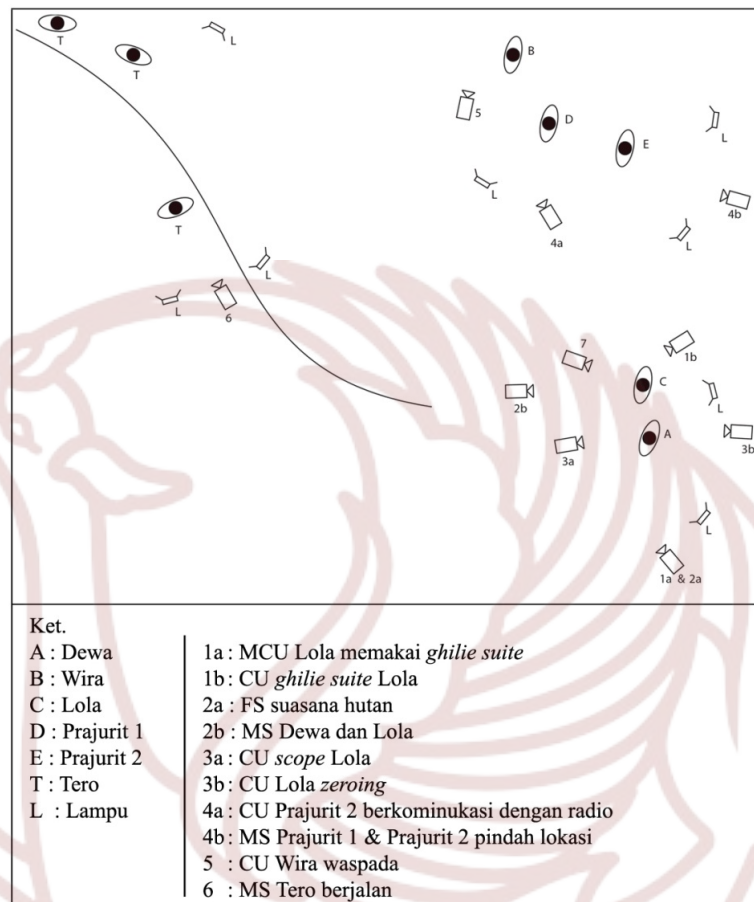
Gambar 28. *Floor plan scene 22*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

17) Scene 23

Scene 23 berisi tentang proses pelaksanaan misi oleh kelima anggota pasukan.

Tabel 17. *Shot list scene 23*

Scene	Cam Block	No Shot	Size	Angle	Move	Lens	Shot Description
23	1a	1	MCU	L	Slide	35mm	Lola memakai <i>ghilie suite</i>
	1b	2	CU	L	Still	35mm	<i>Ghilie suite</i> Lola
	2a	3	FS	L	Still	24mm	Suasana hutan
	2b	4	MS	EL	Still	35mm	Dewa & Lola
	3a	5	CU	L	Still	50mm	<i>Scope</i> Lola
	3b	6	CU	OS	Still	50mm	Lola <i>zeroing</i>
	4a	7	CU	L	Still	35mm	Prajurit 2 berkomunikasi dengan radio
	4b	8	MS	L	Still	35mm	Prajurit 1 & 2 pindah lokasi
	5	9	CU	L	Still	50mm	Wira waspada
	6	10	MS	LOW	Still	35mm	Tero berjalan



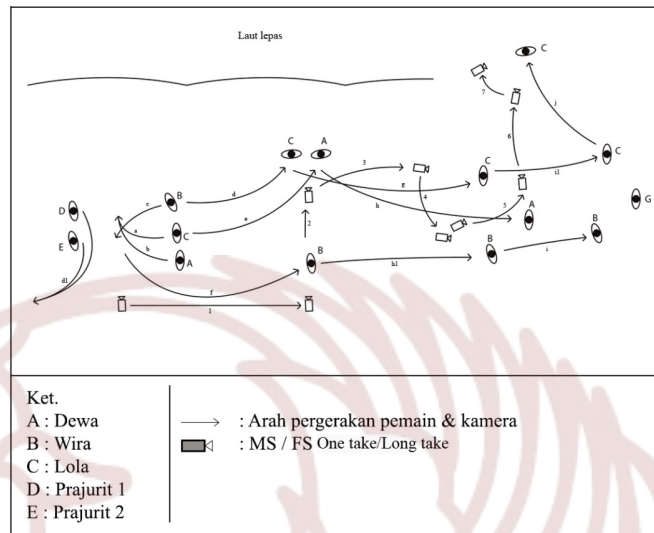
Gambar 29. *Floor plan scene 23*
(Sumber: Ainul Fikri, 2016)

18) *Scene 24*

Scene ini menceritakan tentang kedekatan Dewa, Wira, dan Lola.

Tabel 18. *Shot list scene 24*

<i>Scene</i>	<i>Cam Block</i>	<i>No Shot</i>	<i>Size</i>	<i>Angle</i>	<i>Move</i>	<i>Lens</i>	<i>Shot Description</i>
24	1	1	MS/FS	L	Follow	24mm	<i>One shot</i> semua adegan



Gambar 30. *Floor plan scene 24*
 (Sumber: Ainul Fikri, 2016)

b. Persiapan alat produksi

Alat yang digunakan adalah hasil dari pertimbangan khusus oleh departemen kamera, dan tanggung jawab besar seorang *DoP*. Pemilihan alat dilakukan dengan mempertimbangkan kualitas, kemampuan mobilitas, efektivitas, serta anggaran dana. Alat yang dipilih dan ditentukan harus bisa mewujudkan konsep visual yang telah direncanakan. Alat yang digunakan antara lain:

1) Kamera

- a. *Blackmagic pocket cinema camera* (BMPCC) menjadi pilihan kamera utama dalam produksi film *Back Off!*. Sensor yang dimiliki kamera ini belum *full frame* dengan *output HD 1080p*. Kamera ini dipilih sebagai kamera utama karena mempunyai

dimensi yang tidak besar. Poin ini sangat berpengaruh pada mobilitas produksi yang tinggi dan memerlukan perpindahan dari satu lokasi ke lokasi yang lain dengan jarak cukup jauh. Daya tahan kamera terhadap kondisi lokasi yang sebagian besar berkarakter *outdoor* juga menjadi faktor penentu.



Gambar 31. *Blackmagic Pocket Cinema Camera*
(Foto: Hananta K.W.P., 2016)

Selain kedua faktor kemampuan dan fasilitas tersebut, kamera ini mampu menghasilkan visual dengan *color tone* yang rendah. Hal ini mampu memberikan keuntungan dalam penentuan warna pada proses *color corecting* dan *color grading*. Sehingga sutradara mampu mendapatkan warna yang sesuai dengan pembangunan suasana dalam film *Back Off!*.

- b. GoPro Hero 4 *silver edition* dijadikan kamera pendukung konsep *PoV*. Dimensi kamera yang kecil mampu berfungsi sesuai dengan konsep *angle* milik sutradara yaitu kamera sebagai mata pemain tanpa memerlukan alat bantu tambahan

yang terlalu besar. Selain itu, kualitas visual yang dihasilkan tidak berbanding jauh dengan kamera utama. GoPro Hero seri keempat ini mempunyai pengaturan warna yang cukup memadai untuk bisa diproses ketika *online editing*.



Gambar 32: *Head strap* untuk GoPro
(Foto: Ainul Fikri, 2016)



Gambar 33: GoPro Hero 4 *silver edition*
(Foto: Ainul Fikri, 2016)

2) Lensa

Lensa yang digunakan adalah lensa analog Nikkor 18mm, Nikkor 24mm, Nikkor 35mm, Nikkor 50mm, Nikkor 85mm, dan Nikkor 135mm.



Gambar 34: Lensa yang digunakan untuk BMPCC
(Foto: Hananta K.W.P., 2016)

Lensa dengan sistem *fix* di optiknya berpengaruh pada ketajaman dan *DoF* (*depth of field*)¹³. Dengan memperhatikan sensor kamera BMPCC akan memenuhi karakter gambar sesuai dengan harapan *DoP* yaitu mampu menghasilkan karakter gambar yang halus.

¹³ *Depth of field is the amount of space in front of and in back of the focus plane that appears acceptably sharp through a lens. (Steven D. Katz, Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, Michael Wiese Production, 1991, hlm. 358.)*

3) *Tripod*

Sebagai alat standard videografi untuk dijadikan kaki kamera dan level sesuai *angle* kebutuhan, dan beberapa pergerakan kamera lainnya.



Gambar 35. Tripod Libec HDV 150
(Foto: Ainul Fikri, 2017)

4) *Slider*

Alat ini digunakan untuk pergerakan dinamis kamera. *Crab*, *track in*, dan *track out*.



Gambar 36. Slider
(Sumber: <https://tomantosfilms.com/5569/compact-sliders/#more-5569>)

5) *Shoulder Rig*



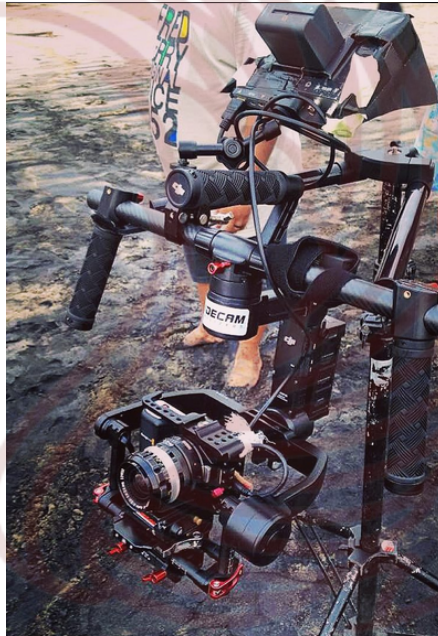
Gambar 37. *Shoulder Rig*
(Foto: Ainul Fikri, 2016)

Pengaturan alat ini digunakan untuk mendapatkan gerakan non dinamis, gerak cepat, dan memberikan efek pergerakan kamera yang mengikuti gerakan aksi pemain. Hasil pergerakan *shoulder rig* sesuai dengan beberapa konsep adegan dalam film *BACK OFF!*.

6) *DJI Ronin M*

Alat pendukung dalam hal teknis *stabilizer* kamera. alat ini digunakan dalam proses pengambilan gambar untuk *scene* terakhir. Menggunakan teknik pergerakan kamera *long take* dan mengikuti gerakan pemain yang sifatnya dinamis.

Kebutuhan visual tersebut memerlukan penggunaan DJI Ronin M untuk mempermudah dalam proses pengambilan gambar yang melibatkan banyak pergerakan kamera dalam mengikuti gerak pemain.



Gambar 38. *DJI Ronin M*
(Foto: Ainul Fikri, 2016)

7) *DJI Phantom 3 profesional*

Drone dengan empat baling-baling ini mempunyai kualitas kamera yang cukup untuk kebutuhan film *Back Off!* ini. *Drone* ini digunakan untuk pengambilan gambar *aerial shot*, *top angle*, *bird view*, dan juga *establish* dalam film *Back Off!*.



Gambar 39. *DJI Phantom 3 Profesional*
(Foto: Ainul Fikri, 2016)

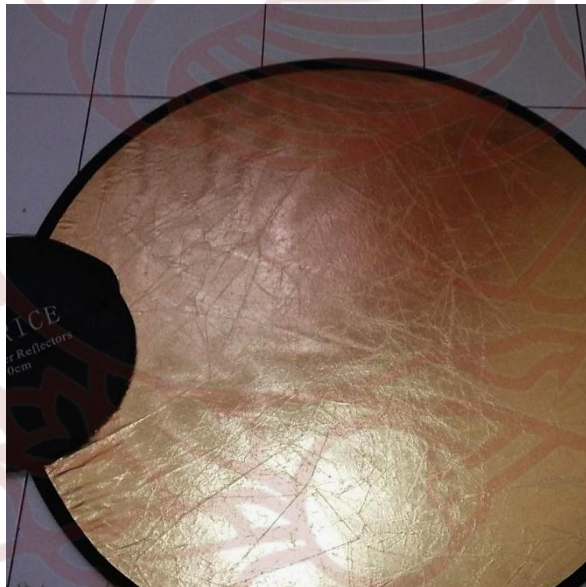
8) Lampu dan reflektor

Pencahayaan sangat penting dalam pembuatan film *Back Off!*. Dengan kemampuan kamera yang digunakan dan mayoritas pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan, pencahayaan dalam film ini menggunakan LED *portable* yongnuo YN-160. Alat ini dilengkapi dengan filter lampu dan pengatur intensitas untuk memenuhi kebutuhan gambar.

Selain fasilitas tersebut LED dengan dimensi 150 x 116 x 56 mm ini memudahkan dalam hal mobilitas.



Gambar 40. *LED portable*
(Foto: Ainul Fikri, 2015)



Gambar 41. *Reflector*
(Foto: Ainul Fikri, 2015)

Jarak dan waktu pengambailan gambar disesuaikan dengan kondisi posisi matahari pada setiap lokasi dibantu dengan reflektor untuk memberikan cahaya selain dari LED yang digunakan.

Angle kamera yang telah disesuaikan dengan arah cahaya matahari sangat membantu untuk menentukan waktu dalam cerita dan kebutuhan kamera. LED digunakan untuk pelengkap kebutuhan *close up shot* dan *moving shot* karena LED ini memakai tenaga baterai dan tidak membutuhkan kabel saat dioperasikan. Penggunaan alat-alat tersebut berkaitan erat dengan kondisi beberapa lokasi yang tidak memiliki aliran listrik sehingga alat-alat yang tenaganya berasal dari baterai bisa digunakan dengan maksimal.

7. Pencarian pemeran

Keberhasilan sebuah film juga ditentukan oleh kemampuan akting pemerannya. Oleh karena hal itu, proses pencarian pemeran menjadi salah satu proses yang diutamakan. Butuh waktu cukup lama untuk menemukan pemeran yang dirasa tepat untuk masing-masing tokoh. Beberapa kali harus mencari ulang pemeran untuk tokoh utama karena terjadi ketidakcocokan mulai dari jadwal tanggal produksi hingga izin dari orang tua bagi calon pemeran. Karya film *Back Off!* memiliki total lima belas tokoh termasuk tokoh pembantu dan figuran.

8. Rehearsal

Proses ini dilakukan untuk memberikan gambaran waktu dan gambaran adegan yang sebenarnya kepada semua kerabat kerja dan pemeran. Proses ini

juga berguna untuk pihak-pihak yang berhak tahu dan mengikuti proses pengambilan gambar. Proses *rehearsal* ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu *workshop talent* dan *rehearseal* adegan. *Workshop talent* dilakukan karena beberapa adegan dalam karya film *Back Off!* memerlukan latihan yang intensif yaitu dalam adegan gerak taktis dan saat adegan berjalan di dalam sungai. Sedangkan proses *rehearsal* adegan tidak dilakukan di lokasi sebenarnya meskipun menggunakan peralatan penuh seperti saat produksi. Hal tersebut dilakukan untuk menghemat anggaran biaya produksi karena jumlah lokasi yang cukup banyak dan jarak masing-masing lokasi yang cukup berjauhan.

B. Tahap Produksi

Kendala teknis mayoritas timbul karena kekurangan dari tim manajemen produksi yang disebabkan oleh masalah lokasi. Proses produksi film ini mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi memakan waktu selama kurang lebih 7 bulan. Manajemen produksi adalah sebuah kunci kelancaran sebuah proses. Manajemen produksi dalam proses produksi film *Back Off!* ini mengalami kendala di awal proses, seperti perekrutan kerabat kerja yang sulit dikarenakan bertepatan dengan ujian akhir semester. Dari proses ini hambatan yang tampak adalah proses pembagian tugas kerja dan pendistribusian konsep terhadap kerabat kerja menjadi terhambat. Beberapa kru memiliki tugas kerja ganda, hal ini menyebabkan kemunduran waktu dan kurang maksimalnya setiap pekerjaan yang harus dikerjakan oleh masing-masing divisi. Solusi dari kendala teknis tersebut adalah pemilihan *scene* yang harus diproduksi pada hari pertama adalah *scene* dengan

bobot kesulitan teknis yang ringan dan tidak membutuhkan waktu banyak. Sedikit banyak proses ini membantu *crew* teknis bisa bekerja maksimal. Tetapi masih saja terdapat kelalaian dalam hal kesinambungan yang mengakibatkan *scene-scene* selanjutnya harus mengikuti *scene* sebelumnya.

Kinerja kerabat kerja yang bercampur membuat waktu pengambilan gambar mundur dari jam yang sudah ditentukan pada *rundown* kegiatan produksi harian. Setiap lokasi mempunyai batasan-batasan waktu yang telah disepakati oleh tim produksi dan pemilik atau pemegang kebijakan perizinan lokasi. Kemunduran waktu berpengaruh pada wilayah anggaran produksi film *Back Off!*. Oleh sebab itu solusi yang diberikan di lapangan adalah dengan melaksanakan *priority shot*, menghilangkan beberapa pilihan *cover shot* dalam satu adegan dan penggantian titik peletakan kamera dengan mempertimbangkan pesan yang akan disampaikan kepada penonton dan konsep adegan yang telah digagas oleh sutradara.

Proses produksi film *Back Off!* berlangsung selama 5 hari, dimulai pada hari Sabtu, 7 Mei 2016 sampai hari Rabu, 11 Mei 2016. Proses pengambilan gambar dilakukan berdasarkan pembagian lokasi dan bukan sesuai urutan *scene* dengan pertimbangan untuk menghemat waktu produksi. Jadwal pengambilan gambar yang disusun oleh asisten sutradara 1 untuk hari pertama adalah *scene* 4,10,12,14,16, dan 18. Namun karena ada kendala akibat kurangnya koordinasi antara *talent* koordinator dan *talent*, mengakibatkan dua *talent* belum datang pada hari pertama, maka pengambilan gambar dilakukan untuk *scene* 14, 16, 18, 10, 12, dan 1A sesuai dengan urutan tersebut. *Scene* 4 yang melibatkan dua *talent* yang belum datang akhirnya diganti dengan *scene* 1A yang tidak menggunakan dua *talent* tersebut.



Gambar 42. Proses produksi *scene* 14, 16, dan 18
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)



Gambar 43. Proses produksi *scene* 1a
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Lokasi pengambilan gambar hari pertama dilakukan di tiga lokasi dengan tiga *scene outdoor* dan tiga *scene indoor*. Lokasi tersebut adalah teras dengan adegan Aji yang sedang menelepon Dewa, ruang tamu dengan adegan Disa yang sedang menelepon Wira, dan ruang latihan tinju tempat Lola berlatih. Dua lokasi awal atau *scene* 14, 16, 18, 10, dan 12 menggunakan teknik *PoV shot*. Meskipun pada kenyataannya hanya mengganti satu *scene*, namun kendala tersebut membuat jadwal pengambilan gambar untuk empat hari berikutnya harus dijadwalkan ulang

dan tidak lagi mengikuti *time table 3 based on final script*. Produksi hari pertama ini berlangsung efektif mulai pagi hingga sore hari.

Perencanaan produksi untuk hari kedua setelah penjadwalan ulang adalah produksi untuk *scene 4*, *23*, dan *5*. Meskipun *scene 4*, *23*, dan *21* berada pada satu area lokasi namun lokasi spesifik masing-masing *scene* terpisah jarak. Jarak yang dekat tetap memakan waktu untuk melakukan perpindahan lokasi. Kendala lainnya adalah kesiapan tim artistik yang kurang matang sehingga membuang cukup banyak waktu. Pelaksanaan pengambilan hari kedua berlangsung jauh lebih lama dari estimasi waktu yang diberikan oleh asisten sutradara 1. Hal tersebut mengakibatkan *scene 21* tidak dapat dieksekusi. Pilihan menunda pengambilan gambar untuk *scene 21* dilakukan karena *scene 5* yang berlokasi di kafe harus dilangsungkan pada jam dan hari yang telah disepakati.



Gambar 44. Proses produksi di area Kampus 2 ISI Surakarta
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Lokasi pengambilan gambar hari kedua dilakukan di dua lokasi dengan dua *scene outdoor* dan satu *scene indoor*. *Scene 4* dengan adegan latihan kelima anggota pasukan dan *scene 23* dengan adegan berupa pelaksanaan misi oleh pasukan berlokasi di area hutan Kampus 2 ISI Surakarta dengan terpisah jarak. *Scene 5* berlokasi di kafe berisi adegan interaksi Dewa, Wira, Lola di luar situasi militer.



Gambar 45. Proses produksi *scene* 5
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Proses produksi hari ketiga yang rencananya dilakukan dikhususkan untuk pengambilan gambar yang berlokasi di Brigif 413/6 akhirnya harus berubah karena kendala hari kedua. Jadwal pengambilan gambar hari ketiga adalah untuk *scene* 21, 1, 13, 15, 17, 2, 8, dan 20. Hari ketiga produksi dimulai dengan pengambilan gambar *scene* 21, selanjutnya dilakukan perpindahan lokasi untuk produksi *scene* 1, 13, 15, dan 17. *Scene* 2 yang berlokasi *outdoor* batal diproduksi pada hari ketiga karena kendala cuaca dan waktu. Cuaca mendung dan waktu yang terlalu malam membuat pencahayaan tidak memadai untuk melakukan pengambilan gambar. Peralatan pencahayaan yang dimiliki juga tidak dapat mendukung pengambilan gambar *scene* 2. Kemudian dilakukan perpindahan lokasi lagi untuk *scene* 8 dan 20. Kedua *scene* terakhir diproduksi di area kampus 2 ISI Surakarta dengan pembangunan set artistik. Meskipun proses pengambilan gambar untuk *scene* 8 dan 20 dilakukan pada malam hari, pencahayaannya dapat dilakukan menggunakan lampu yang juga masuk dalam elemen artistik. Secara keseluruhan, proses produksi

hari ketiga berlangsung dengan kendala waktu produksi yang berlangsung lebih lama dari estimasi.



Gambar 46. Proses produksi *scene* 13, 15, dan 17
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Produksi hari keempat yang seluruhnya dilakukan pada satu lokasi berjalan lancar tanpa kendala. Pengambilan gambar dimulai secara berurutan untuk *scene* 2, 7, 9, 11, 6, dan 19. Lokasi pengambilan gambar hari keempat dilakukan di area Brigif 413/6.



Gambar 47. Proses produksi *scene* 9 dan 11
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Scene 2 menggunakan area rumah ban untuk *setting kill house* yang banyak menggunakan teknik *PoV shot*. *Scene* 6 menggunakan area di depan penyimpanan

kendaraan tempur. *Scene 7* menggunakan *setting* tenda barak. *Scene 9* dan *11* menggunakan area di sekitar rumah ban. *Scene 19* menggunakan *setting* tenda barak yang kosong. Lokasi pengambilan gambar hari keempat dilakukan dengan rincian 4 *scene outdoor* dan dua *scene indoor*. Estimasi waktu yang diberikan untuk produksi hari keempat ini dapat dipenuhi dengan tepat. Selanjutnya, dilakukan perpindahan lokasi menuju Pacitan untuk produksi hari kelima.



Gambar 48. Proses produksi *scene 2*
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)



Gambar 49. Proses produksi *scene 19*
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

Proses produksi hari kelima berada di dua lokasi alam terbuka. *Scene* yang pertama diproduksi adalah *scene 3* yang berlokasi di pantai, lalu dilanjutkan dengan *scene 22* yang berlokasi di sungai dan terakhir adalah *scene 24* yang juga berlokasi

di pantai dan menggunakan teknik *one shot*. Kendala hari terakhir produksi ini adalah cuaca hujan yang secara otomatis memakan waktu produksi.



Gambar 50. Proses produksi di pantai Ngiroboyo
(Foto: Muhajir / Ainul Fikri, 2015)

C. Tahap Pascaproduksi

Tahapan pascaproduksi dalam proses produksi karya film *Back Off!* melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah proses *editing offline* dan proses *editing online*.

1. *Editing Offline*

Proses *editing offline* dimulai pada hari yang sama dengan proses produksi. Proses ini dilakukan untuk mempercepat proses *rough cut* dan mengurangi pekerjaan *editor* setelah proses produksi atau pengambilan gambar selesai. Tahapan *editing offline* yang dilakukan adalah *assembly* dan *rough cut*. Pada proses ini *DoP* memberikan arahan kepada *editor* agar rangkaian gambar sesuai dengan konsep visual. Langkah awal *editing offline* adalah proses *logging*. Proses *logging* ini dibantu dengan *logging script* yang berisi catatan sutradara tentang baik buruknya suatu *shot*. Setelah gambar

pilihan terkumpul, selanjutnya dilakukan *assembly*. Pada proses ini *editor* merangkai *shot* pilihan menjadi sebuah cerita. Selanjutnya dilakukan proses *rough cut*, yaitu menyusun *scene* secara berurutan dan dilakukan potongan gambar kasar pada tiap pilihan *shot*. Melalui tahap ini diketahui kekurangan *shot* yang diperlukan sehingga memungkinkan *DoP* membuat tambahan *establish* dan *footage*. *DoP* bersama sutradara kemudian meninjau hasil kerja *editor* agar sesuai dengan konsep awal film “*Back Off!*”.

2. *Editing Online*

Setelah proses *rough cut* selesai dilakukan dan cerita sudah tersusun sesuai konsep sutradara, selanjutnya dilakukan *editing online*. Tahap *editing online* yang dilakukan meliputi *fine cut*, *coloring*, *scoring music background*, penambahan transisi, penambahan efek, dan *mixing*.

Langkah pertama yang dilakukan setelah cerita tersusun dengan baik adalah proses *scoring music background* dan penambahan efek visual. Kedua langkah tersebut berjalan bersamaan. Proses *music background scoring* menggunakan *software Garage Band*. Alasan penggunaan *software* tersebut karena *management file* yang memudahkan proses pengerjaan dan hasil luaran yang baik.

Proses selanjutnya adalah *coloring*. *Software* yang digunakan pada tahapan ini adalah *Adobe After Effect CS 6*. *Software* ini dipilih karena memiliki *preset lumeteri* yang memudahkan dalam pengaturan warna. *Preset*

tersebut juga memudahkan pendeteksian kelebihan atau kekurangan level pewarnaan. Hasil pewarnaan dari *software* ini juga terlihat halus.

Tahap terakhir setelah proses *coloring* adalah penggabungan dan penyelarasan audio dan visual film. Setelah selesai, dilakukan peninjauan ulang dan evaluasi oleh editor, sutradara, dan *DoP* agar konsep film tetap dan tidak berubah.

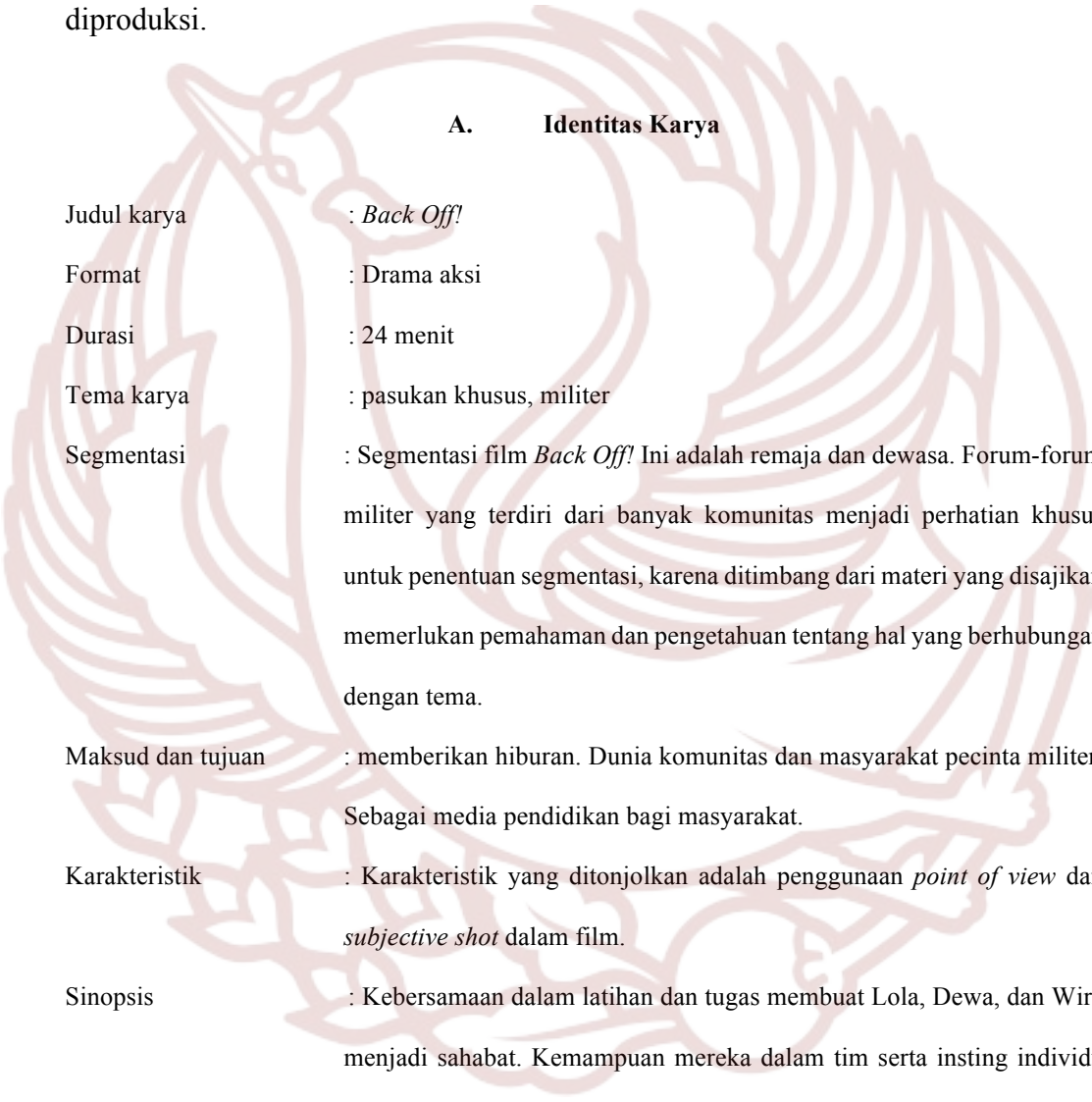


BAB III

DESKRIPSI KARYA

Bab ini menjelaskan secara detail karya film *Back Off!* yang telah diproduksi.

A. Identitas Karya



Judul karya	: <i>Back Off!</i>
Format	: Drama aksi
Durasi	: 24 menit
Tema karya	: pasukan khusus, militer
Segmentasi	: Segmentasi film <i>Back Off!</i> Ini adalah remaja dan dewasa. Forum-forum militer yang terdiri dari banyak komunitas menjadi perhatian khusus untuk penentuan segmentasi, karena ditimbang dari materi yang disajikan memerlukan pemahaman dan pengetahuan tentang hal yang berhubungan dengan tema.
Maksud dan tujuan	: memberikan hiburan. Dunia komunitas dan masyarakat pecinta militer. Sebagai media pendidikan bagi masyarakat.
Karakteristik	: Karakteristik yang ditonjolkan adalah penggunaan <i>point of view</i> dan <i>subjective shot</i> dalam film.
Sinopsis	: Kebersamaan dalam latihan dan tugas membuat Lola, Dewa, dan Wira menjadi sahabat. Kemampuan mereka dalam tim serta insting individu menempatkan mereka dalam sebuah satuan tugas. Pasukan khusus rahasia yang berada di bawah perintah komandan tertinggi. Posisi tersebut menempatkan mereka dalam situasi yang khusus pula. Pilihan mereka hanya satu, selesaikan misi dengan sukses kemudian pulang dengan selamat. Latar belakang yang berbeda menjadi pemanis

keseharian mereka. Tiga sahabat ini sama-sama mempunyai hobi bersenang-senang. Saat suatu perintah tiba, ketiganya harus selalu siap untuk berangkat. Satu peluru harus tepat sasaran atau nama mereka dihilangkan dari berkas negara.

B. Visualisasi Karya

Film *Back Off!* dibagi menjadi tiga babak dalam uraian deskripsinya. Babak pertama adalah pengenalan tokoh, babak kedua munculnya permasalahan yang harus dihadapi tokoh, dan babak ketiga adalah babak penyelesaian. Penyelesaian pada babak ketiga merupakan penyelesaian dari beberapa masalah besar sedangkan masalah-masalah kecil diselesaikan mulai dari babak kedua.

Tokoh dan karakternya tidak terungkap seluruhnya pada babak pertama, namun terungkap sedikit-sedikit seiring jalannya film. Tokoh-tokoh dalam film ini adalah Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2, Pelatih, Komandan, Aji, Disa, Barista, Pengunjung kafe dan Tero. Tokoh utama dimunculkan sejak awal film dengan diikuti kemunculan tokoh-tokoh lain hingga akhir babak kedua. Pengenalan tokoh dilakukan oleh Lola dalam bentuk narasi. Latihan para tokoh di lapangan tembak diiringi oleh cerita Lola tentang karakter mereka. Sementara Dewa, Wira, dan para prajurit berlatih tembak, Lola berlatih tinju. Pengenalan karakter tokoh berlanjut mengalir seiring berjalannya film.

Babak kedua menjelaskan tentang pengembangan masalah yang dimiliki oleh masing-masing tokoh utama. Masalah yang dimunculkan adalah permasalahan yang umum dialami oleh pasukan khusus, yaitu konflik batin, konflik keluarga, kesalahan saat latihan, konflik dengan masyarakat sipil, dan masalah utamanya

adalah misi yang tidak berjalan sesuai rencana. Konflik batin dialami oleh Lola yang memiliki masalah dengan keluarganya. Saat Lola ingin mencoba berdamai dengan keluarganya, teleponnya tidak tersambung. Konflik keluarga lainnya dialami oleh Dewa yang menyembunyikan pekerjaan dari orang tuanya. Wira juga memiliki permasalahan serupa yaitu harus meninggalkan istri dan anaknya demi tugas. Konflik batin dan konflik keluarga ini beberapa kali dimunculkan dalam film sejak awal hingga akhir. Kesalahan yang dilakukan oleh Prajurit 1 menggagalkan latihan hingga membuat Dewa, Wira, dan Lola marah. Konflik dengan masyarakat sipil dialami Lola saat berada di kafe. Akhirnya Lola dapat mengatasi masalah tanpa bantuan Dewa dan Wira. Misi yang berjalan tidak sesuai rencana merupakan konflik terbesar dalam film *Back Off!*. Misi pengintaian terhadap Tero terancam kacau karena komunikasi dengan markas sempat terputus.

Babak ketiga film *Back Off!* berisi tentang penyelesaian dari masalah utama. Saat pasukan hampir menembak Tero karena komunikasi dengan markas terputus, komunikasi tersambung dan pasukan diperintahkan mundur. Pada babak ini diketahui bahwa tak jauh dari sarang Tero yang mereka awasi terdapat barak musuh. Pasukan kembali berkumpul keesokan harinya dan Wira memberi instruksi pada Prajurit 1 dan Prajurit 2 untuk merahasiakan misi sesuai perintah komandan. Pada akhir film diperlihatkan kebersamaan Dewa, Lola, Wira, dan Disa.

1. *Scene 1*

Scene pertama dalam film *BACK OFF!* merupakan pengenalan singkat untuk tokoh utama. Sementara Dewa dan Wira berlatih menembak di lapangan,

sifat dan karakter mereka dijelaskan oleh Lola yang berlatih tinju di dalam ruangan secara naratif. Suasana latihan di lapangan ditampilkan pada pembuka *scene* untuk memberi pemahaman lokasi dan tokoh kepada penonton.



TC: 00.01.19.00 – TC: 00.01.21.00

Gambar 51. *Point of view shot* yang digunakan untuk menarik penonton kepada interaksi yang dilakukan oleh tokoh
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Penonton kemudian diajak fokus kepada tokoh utama, Dewa, Wira, dan Lola. Dewa dan Wira berinteraksi secara langsung dalam satu *frame* sedangkan Lola bergabung dalam bentuk narasinya. Dewa yang memiliki sifat usil menggoda Wira dengan mengarahkan senapan ke target sasaran saat Wira masih berada di dekat target sasaran. *Point of view shot* digunakan pada saat Dewa *aiming* target sasaran yang berada di sebelah Wira. *Point of view shot* lanjutannya adalah saat Wira setengah berlari menjauhi target sasaran dan menuju Dewa. *PoV shot* dilakukan untuk tujuan menjadikan mata Dewa sebagai subjek yang memandang objek. Mata Dewa menjadi sudut *frame* dalam adegan Dewa mengarahkan senapan ke target sasaran. Hasil yang diperoleh adalah *frame* yang menunjukkan sasaran tepat di depan mata penonton dengan sudut pandang dari Dewa. Sudut pandang ini membawa kesan langsung kepada penonton.

2. *Scene 2*

Scene ini dibuka dengan adegan pasukan berlatih di dalam rumah ban untuk melaksanakan misi penyerbuan dan penyelamatan sandera. Latihan yang dilakukan menggunakan metode *close quarter battle* (CQB) dan berlokasi di rumah ban Brigif 413/6. Pasukan berkomunikasi menggunakan isyarat militer, gerak taktis, dan secara cepat memasuki satu persatu ruangan. *Shot* pembuka yang ditampilkan menunjukkan lokasi dan tokoh yang terlibat dalam *scene 2* sehingga memberikan pemahaman. Dalam *scene 2* terdapat beberapa *point of view shot* yang melibatkan masing-masing tokoh. Teknik *point of view shot* dalam *scene* ini menggunakan kamera BMPCC dan GoPro Hero 4 secara berdampingan.

Point of view yang pertama dalam *scene 2* dibuat melalui sudut pandang Prajurit 2 yang menggunakan isyarat militer dan mengoperasikan senjatanya. Tujuan dari *shot* ini adalah agar penonton merasakan berperan sebagai Prajurit 2.



TC: 00.02.02.00 – TC: 00.02.04.00

Gambar 52. *Point of view* Prajurit 2
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Point of view shot yang kedua dalam *scene* ini adalah adegan yang dibuat dari sudut pandang Dewa. *Shot* diawali dari sudut pandang Dewa yang mengoperasikan senjata dan diakhiri pada *shot* berikutnya yang memperlihatkan

Dewa. Tujuan dari dibuatnya *shot* ini adalah agar penonton merasa lebih dekat dengan adegan.



TC: 00.02.12.00 – TC: 00.02.14.00

Gambar 53. *Point of view* Dewa
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Selanjutnya, terdapat *point of view shot* untuk adegan yang dilakukan oleh Prajurit 2. Adegan diawali oleh *shot* yang memperlihatkan Prajurit 2 beraksi dalam rumah ban, kemudian diikuti oleh *point of view shot* senjata milik Prajurit 2. Dalam adegan ini, Prajurit 2 menembak target sasaran. Tujuan *shot* ini agar penonton merasa lebih dekat dengan adegan.



TC: 00.02.15.00 – TC: 00.02.16.00

Gambar 54. *Point of view* Prajurit 2
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Point of view shot berikutnya menggunakan sudut pandang Wira. Adegan dibuka dengan *full shot* kelima tokoh kemudian diikuti dengan *subjective shot* yang menunjukkan Wira yang sedang menembak dan ditutup dengan *shot* melalui sudut pandang Wira.



TC: 00.02.28.00 – TC: 00.02.32.00 – TC: 00.02.32.13

Gambar 55. *Point of view* Wira
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Point of view shot berikutnya merupakan sudut pandang Lola yang berawal dari *shot* yang sama dengan *point of view shot* Wira. Setelah *subjective shot* kelima tokoh, *shot* selanjutnya adalah adegan Lola menembak melalui sudut pandangnya sehingga hanya memperlihatkan sebagian senjata dan area di depan Lola. Rangkaian *point of view shot* ini ditutup dengan adegan yang memperlihatkan Lola yang sedang menembak.



TC: 00.02.28.00 – TC: 00.02.36.00 – TC: 00.02.37.00

Gambar 56. *Point of view* Dewa
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Point of view shot terakhir dalam *scene 2* adalah adegan antara Prajurit 1 dan Lola dan tokoh lainnya yang menggunakan sudut pandang Prajurit 1. Rangkaian ini diawali dengan adegan yang memperlihatkan Prajurit 1 masuk

ruangan terakhir. Pada adegan selanjutnya tampak senjata Prajurit 1 yang digunakan untuk menembak sandera. Kemudian Prajurit 1 berbalik dan memandang Lola secara langsung dan berinteraksi dengan Lola. Selanjutnya menampilkan Lola yang berjalan keluar ruangan. Adegan terakhir menunjukkan kelima tokoh berjalan bersama.



TC: 00.03.07.00 – TC: 00.03.08.00 – TC: 00.03.15.00



TC: 00.03.17.00 – TC: 00.03.37.00

Gambar 57. Point of view Dewa
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

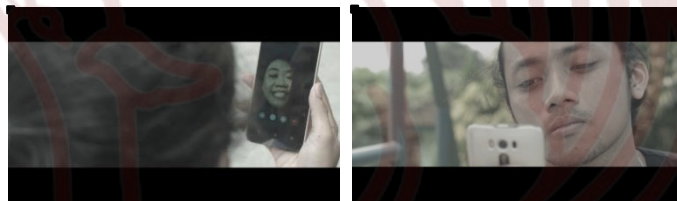
3. *Scene 9 – 12*

Scene 9 sampai dengan *scene 12* merupakan *scene* yang berkesinambungan. Adegannya merupakan sebuah percakapan secara langsung di tempat berbeda antara dua tokoh. Wira dan Disa berbincang melalui media *video call* sehingga *point of view shot* dapat dilakukan pada rangkaian *scene* ini. Wira yang berada di markas berbincang dengan Disa yang berada di rumah. *Point of view shot* tidak dilakukan antara tokoh melainkan antara Wira dengan layar *handphone* yang menampilkan Disa dan

begitu pula sebaliknya, Disa dengan layar *handphone* yang menampilkan sosok Wira.



TC: 00.13.55.00 – TC: 00.13.58.00 – TC: 00.14.01.00

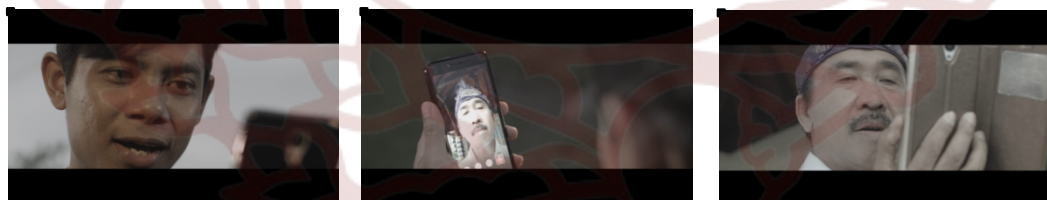


TC: 00.14.17.00 – TC: 00.14.24.00

Gambar 58. Interaksi antara Wira dan Disa dalam *point of view shot*
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

4. *Scene 13 – 18*

Sama seperti *scene 9* sampai *scene 12*, *scene 13* sampai dengan *scene 18* merupakan satu rangkaian yang menampilkan percakapan dua orang berbeda lokasi dengan memakai media *handphone*.



TC: 00.15.07.00 – TC: 00.15.11.00 – TC: 00.15.13.00



TC: 00.15.22.00 – TC: 00.15.51.00

Gambar 59. Interaksi antara Dewa dan Aji dalam *point of view shot*
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Dewa yang berada di markas menghubungi Aji yang berada di rumah. Masing-masing tokoh memegang *handphone* dan menggunakannya sebagai media *video call*. Saat Dewa tampak dari depan, punggung *handphone* diibaratkan sebagai punggung Aji dan menjadi *point of view shot* dari Aji. Begitu pula sebaliknya.

5. *Scene 19*

Adegan dalam *scene 19* adalah Lola yang ingin menelepon seseorang namun tidak mendapat jawaban. Adegan dibuka dengan *over shoulder shot* yang menampilkan sebagian kepala Lola dan layar *handphone* yang sedang dalam mode menelepon. Adegan selanjutnya menampilkan ekspresi Lola dan bagian belakang *handphone*. *Point of view shot* pada *scene* ini bertujuan mengajak penonton lebih dekat sekaligus merasakan emosi Lola.



TC: 00.15.53.00 – TC: 00.15.58.00

Gambar 60. *Point of view* Lola
(Sumber: Film *Back Off!*, 2017)

Secara visual *point of view shot* diterapkan dalam adegan aksi khusus di dalam ruangan yang memang khusus untuk pelatihan tindak taktis militer yang

sebenarnya. Selain itu *point of view shot* digunakan untuk kepentingan penyajian dramatisasi adegan gerak berlari, menghadapi sasaran, dan menembak. Adegan manuver taktis yang diciptakan adalah adegan para pemain yang dipilih oleh sutradara untuk membawakan pesan visual yang dikombinasikan dengan audio yang bersifat dialog. *Point of view shot* juga digunakan dalam adegan percakapan antar dua tokoh. Percakapan yang dilakukan tidak menggunakan cara biasa yaitu berbicara berhadapan tetapi menggunakan media *handphone* sehingga seolah-olah sedang berhadapan dalam lokasi yang sama.

Seluruh rangkaian gambar dikombinasikan dengan dialog antara prajurit dan anggota keluarga prajurit. Penerapan kombinasi *point of view* dengan dialog dilakukan dengan urutan sesuai dengan alur dialog dalam naskah. Hal ini dilakukan bertujuan untuk membangun sebuah adegan yang memiliki bobot dramatisasi sesuai dengan tema film *Back Off!*. Dalam membangun sebuah blok adegan diperlukan beberapa teknik kombinasi yang dipikirkan sejak awal. Komponen untuk mendukung penerapan teknik *point of view* dalam adegan tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu teknik pengambilan gambar yang menggunakan *reaction shot* dan *connecting shot* sebagai variasi *point of view* serta teknik penyuntingan gambar.

Teknik penyuntingan yang digunakan meliputi transisi, pengolahan *audio*, dan teknik pergerakan kamera yang diolah dalam proses penyuntingan. Transisi berupa rangkaian *shot* dalam sebuah adegan dinamis diciptakan untuk memenuhi kebutuhan konsep besar film *Back Off!*. Teknik *editing cut to cut* dengan transisi *cross fade* cepat diterapkan untuk menjaga perpindahan gambar dengan *point of view shot* tetap di dalam ranah dinamis. Kesenambungan dalam *editing* dilakukan

untuk memenuhi konsep visual yang telah direncanakan. Aksi yang tampak pada visual berkesinambungan dengan adegan aksi selanjutnya yang telah berganti dengan aksi pemain lain, begitu seterusnya beriringan dengan audio yang memperdengarkan dialog antara tokoh prajurit dan anggota keluarganya. Dalam penerapan visualnya transisi berperan sebagai penyambung antara pemain satu dengan pemain yang lain.

Dalam adegan *kill house* ini *editing audio* dikombinasikan, artinya teknik *sync audio* dan *non-sync audio*. Suara berlari, berteriak, dan suara efek senapan yang ditembakkan lebih direndahkan level volumenya dan lebih ditonjolkan suara dialog antara tokoh prajurit dan anggota keluarganya. Hal ini dilakukan untuk mendukung pembangunan dramatisasi dalam adegan *kill house* ini. Kedua teknik ini digabungkan untuk mendapatkan kesempurnaan audio visual yang mengusung konsep gerak aksi.

Pergerakan kamera berperan sebagai pendukung utama sebuah *shot* dalam menciptakan suasana adegan yang diinginkan. Pergerakan kamera non dinamis, *head mount* dipilih untuk mendapatkan *angle* kamera yang sesuai. *Action camera* yang dipasang pada bagian kepala pemain memberikan efek pergerakan yang sesuai dengan pergerakan kepala pemain, jadi apa yang dilihat dari pemain ditangkap langsung oleh pemain yang mengenakan alat ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Untuk memproduksi sebuah karya film dengan tema aksi militer yang berbasis manuver taktis diperlukan beberapa langkah mulai dari kegiatan observasi, praproduksi sampai proses pascaproduksi yang kemudian diteruskan pendistribusian. Proses persiapan yang dilakukan meliputi observasi yang dilakukan di lingkungan militer dan lingkungan keluarga militer. Proses analisis tema dan naskah dilakukan disela-sela kegiatan turun langsung ke lokasi pangkalan militer untuk mempelajari gerak taktis khusus militer. Kemudian dilanjutkan untuk proses pencarian lokasi yang sesuai dengan tema film yang akan diproduksi. Proses pencarian pemain dilaksanakan dalam rangkaian jadwal praproduksi.

Menerapkan *point of view shot* dalam adegan film *Back Off!* dilakukan dengan adanya pemahaman secara teori dan praktis, sehingga tidak menghilangkan efektivitas sinematik. Pengaplikasian teknik *point of view shot* dilakukan setelah melalui perencanaan yang matang pada tahap praproduksi. Pengaplikasian teknik *point of view shot* juga ditata dengan pertimbangan teknis pada proses produksi dan pascaproduksi.

Point of view shot sebagai konsep visual sebuah adegan mampu memberikan kesempatan kepada penonton untuk langsung merasakan aksi-aksi para pemain di dalam adegan secara lebih intim. Selanjutnya, *point of view shot* memberikan visual yang serupa dengan apa yang dilihat oleh pemain kepada

penonton secara langsung. Melalui *point of view shot* adegan *kill house* dalam film *Back Off!* menjadi lebih dramatis.

Produksi film *Back Off!* Ini tidak selalu berjalan dengan lancar. Mengingat kondisi lokasi yang berkarakter *outdoor* dan mengandalkan cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan utama, hambatan terbesar dalam proses produksi berasal dari faktor cuaca, yaitu mendung dan turunnya hujan. Walaupun beberapa upaya dilakukan untuk membantu pencahayaan dengan menggunakan lampu, namun masih dirasa belum cukup memadai dalam memenuhi kebutuhan gambar dengan kemampuan kamera. Dari segi teknis penggarapan sinematografi, menerapkan *point of view shot* dalam film *Back Off!* tak semudah penggarapan teknik *shot* yang lain, diperlukan *treatment* khusus dalam berkoordinasi dengan para pemain untuk penggarapan teknik *point of view shot* dan gambar yang dihasilkan dari teknik tersebut.

B. Saran

Produksi film drama aksi dan menggunakan teknik *point of view shot* perlu lebih matang dalam merancang teknis produksi, hal tersebut perlu dilakukan menimbang hambatan-hambatan teknis yang mungkin ditemui dalam proses pengambilan gambar. Faktor koordinasi dan proses *directing* kepada para pemain perlu lebih memperbanyak proses latihan untuk kegiatan berlari dan menembak yang merupakan aksi khusus dalam adegan film ini. Memperbanyak menonton tayangan yang menerapkan teknik *point of view shot* lebih banyak membantu dalam proses penggarapan, pengetahuan tentang alat dan kebutuhan kamera merupakan

pengetahuan khusus yang harus banyak dipelajari dan dilakukan pengembangan yang dibutuhkan.



DAFTAR ACUAN

BUKU

- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory And Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors*. UK: Focal Press.
- Katz, Steven D. 1991. *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. USA: Michael Wiese Production.
- Marcelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. dijemahkan oleh H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: FFTV IKJ.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Fred Wibowo. 1997. *Dasar-Dasar Produksi Progam Televisi*. Jakarta: Grasindo.

INTERNET

- <http://actofvalor.com/official> diakses 19 Juni 2017 pukul 16.17
- <http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/genre/drama#.UzzCiM6MtqQ> diakses 13 Maret 2016 pukul 20.14
- <http://www.dji.com/phantom-3-pro> diakses 13 Maret 2016 pukul 20.05
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_Henry#/media/File:Hardcore_\(2015_film\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_Henry#/media/File:Hardcore_(2015_film).jpg) diakses 19 Juni 2017 pukul 16.02
- https://en.wikipedia.org/wiki/Seal_Team_Six:_The_Raid_on_Osama_Bin_Laden diakses 19 Juni 2017 pukul 17.09
- https://images.Blackmagicdesign.com/images/products/Blackmagicpocketcinemacamera/landing/back-front.jpg?_v=1460999813 diakses 13 Maret 2016 pukul 19.48
- <https://m.detik.com/news/berita/3189627/meriahnya-bulan-dirgantara-dalam-pameran-alutsista-tni-au-di-halim> diakses 26 Pebruari 2017 pukul 22.37
- <https://m.detik.com/news/berita/d-3312142/purwakarta-jadi-pusat-perayaan-hut-tni-di-jabar-gelar-pameran-alutsista> diakses 26 Pebruari 2017 pukul 22.46

<https://m.liputan6.com/regional/read/2479340/gelar-pameran-di-mal-senjata-ss2-milik-tni-au-diserbu-warga> diakses 26 Pebruari 2017 pukul 22.53

<https://solo.tribunnews.com/2016/08/04/ada-pameran-alutsista-hingga-atraksi-tni-dan-uns-gelar-pameran-di-kampus-uns-solo> diakses 26 Pebruari 2017 22.55

<https://solo.tribunnews.com/2016/10/19/foto-foto-pameran-alutsista-pada-gelaran-tni-military-festival-4-di-solo-paragon-mall> diakses 26 Pebruari 2017 22.57

<https://tniad.mil.id/2015/12/presiden-ri-tinjau-pameran-alutsista-rapim-tni-2016/> diakses 26 Pebruari 2017 pukul 22.42

<https://uns.ac.id/id/uns-event/tni-uns-technomilitary-festival-2.html> diakses 26 Pebruari 2017 pukul 22.49

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/3/30/DoeaTandaCintaWiki.jpg> diakses 19 Juni 2017 pukul 16.28

<https://www.dji.com/ronin-m/info> diakses 13 Maret 2016 pukul 19.42

<https://kbbi.web.id/manuver> diakses 19 Juni 2017 pukul 16.17

GLOSARIUM

3D character pembagian dimensi tokoh, terdiri dari dimensi fisik, dimensi sosial, dan dimensi psikologis

Action fire manuver taktis yang melibatkan senjata api

Aji bahasa daerah Bali untuk Bapak

Angle sudut pengambilan gambar

Aspect ratio angka yang menunjukkan perbandingan panjang dan lebar bidang gambar

Assembly tahapan penyuntingan video yang berupa penyusunan gambar sesuai naskah

Color correcting tahapan penyuntingan video yang berupa penyesuaian warna tiap shot

Color grading tahapan penyuntingan video yang berupa proses mengubah dan / atau meningkatkan warna video

Color tone komposisi warna dalam gambar

Connecting shot memasukkan subyek dan obyek dalam satu bingkai gambar yang bertujuan untuk mencegah kebingungan penonton akan gambar yang diambil dengan menggunakan teknik point of view

CQB (Close Quarter Battle) strategi melumpuhkan lawan dalam jarak dekat dengan mengandalkan kejutan, kecepatan, dan serangan mematikan

Depth of field jumlah ruang di depan dan di belakang bidang fokus yang tampak cukup tajam melalui lensa

Dolly pergerakan kamera yang berupa maju atau mundur dengan cara menggerakkan kamera

DoP (Director of Photography) adalah orang yang bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film

Fill light cahaya pengisi yang bertugas menimpa cahaya utama

Fine cut hasil penyuntingan akhir yang susunannya sudah tidak bisa diubah

Floor plan gambar berbentuk skala yang meliputi tata kamera, tata artistik, tata lampu, dan pergerakan pemain

General lighting pencahayaan yang menyeluruh pada objek

Kill house tempat latihan menembak jarak dekat dalam ruangan

Location breakdown daftar uraian lokasi yang digunakan saat produksi film

Logging proses pencatatan data time code tiap shot

Long take pengambilan shot yang panjangnya diatas durasi rata-rata (9-10 detik)

Military Expo pameran yang berisi seputar militer

Mixing tahapan penyuntingan yang berupa penggabungan unsur suara, dialog, efek, dan ilustrasi musik yang disesuaikan dengan gambar yang telah tersusun

Music background scoring proses pembuatan ilustrasi musik yang dibuat sesuai dengan gambar film

Objective shot sudut pengambilan gambar yang tidak mewakili siapapun (baik pemain atau penonton, kamera sebagai pengawas

Offline editing tahapan penyuntingan yang berupa pemotongan dan penyusunan gambar secara kasar

Online editing tahapan penyuntingan yang berupa penyusunan gambar sesuai catatan time code

Output HD 1080p hasil keluaran file audio visual dengan format HD dan mampu menampilkan video secara utuh pada resolusi wide screen 16:9

Over exposure pencahayaan yang berlebihan

Point of view teknik yang menerapkan kamera sebagai pengganti mata pemain

Reaction shot menjabarkan suatu kejadian yang menjelaskan sesuatu dan penerapan gambar diambil pada karakter bentuk gambar yang lain

Rehearsal tahap awal yang dilakukan oleh seluruh tim setelah proses praproduksi selesai, dilakukan agar bias meminimalisir kesalahan pada proses produksi

Rough cut tahapan penyuntingan yang sifatnya masih sementara, masih mungkin dilakukan perubahan

Script breakdown uraian informasi yang terdapat dalam naskah dan disusun menjadi daftar rincian kebutuhan proses produksi

Shot list rencana urutan pemecahan adegan yang disesuaikan dengan secara rinci yang berguna untuk mengetahui proporsi adegan yang disesuaikan dengan durasi pengambilan gambar dan struktur tangga dramatik cerita

Storyboard desain konsep berupa sketsa gambar atas arahan sutradara sebagai alat bantu proses produksi

Subjective shot perekaman gambar dari titik pandang seseorang

Wardrobe breakdown uraian informasi yang berisi hal-hal yang digunakan dalam produksi seperti pakaian, aksesoris, dan pendukung lainnya



“BACK OFF!”



FINAL SCRIPT
©Raras Pramesthi
2015

01. EXT. LAPANGAN LATIH – PAGI

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2, Komandan

EST. Lapangan terdapat lima set sasaran tembak, satu meja kayu dan bangku panjang. Prajurit 1 dan Prajurit 2 membidik dua sasaran yang paling ujung dalam posisi berdiri. Komandan berada di antara mereka. Prajurit 1 dan Prajurit 2 bergantian menembak dengan *hand gun* dalam arahan komandan. Suasana ramai suara tembakan-tembakan.

Wira mempersiapkan senjata di baris sasaran keempat.

LOLA (V.O.)

“Lola, panggil saja aku begitu. Sudah menjadi rutinitasku memulai pagi bersama mereka. Sekumpulan pria yang suka mengumbar suara di setiap gerakannya.”

WIRA

(menarik magazine dari kantong dengan gerak cepat,
magazine tersangkut)

“*Shit!*”

LOLA (Cont. V.O.)

“Nah, kan. Aku bilang apa. Yang barusan mengumpat itu Wira. Status tidak berhasil merubahnya menjadi pria yang lebih dewasa. Lihat saja, sebentar lagi Wira akan membuang-buang stok pelurunya.”

Dewa membawa *gunbag* dan meletakkannya di meja belakang. Dewa memperhatikan gerakan-gerakan Wira sambil membongkar tas dan mempersiapkan senjatanya.

Wira tengkurap lalu menembaki sasaran dengan cepat. Wira selesai menembak lalu berjalan menuju sasarannya. Dewa berjalan ke sasaran di baris kelima, berdiri sambil memegang senjata dan melihat tingkah Wira.

WIRA

(setengah jalan menuju sasaran)

“Sial! Kenapa ada aja yang lewat sih?”

LOLA (V.O.)

“Berapa tadi yang meleset? Biasanya sih dua. Tapi Wira nggak pernah meleset saat di *field* yang asli. Jadi, jangan harap anak-anak itu bisa gantiin posisinya.”

DEWA

(tertawa lalu tengkurap bersiap menembak sasaran)

“Wir, geser dikit.”

(memberi isyarat dengan tangannya)

WIRA

(melihat Dewa, berlari ke titik menembak)

“Hei! Tunggu, jangan tembak dulu! Nyasar kemari nanti pelurumu!”

DEWA

(tertawa ringan sambil *zeroing scope*)

LOLA (V.O.)

“Dewa lain lagi. Satu tarikan nafas dan sasaran dibabat habis. Tenang, tapi kadang suka kelewatan kalau bercanda.”

Wira berhenti di samping Dewa. Dewa menarik nafas panjang lalu menembaki sasaran dengan cepat. Semua peluru tepat sasaran.

CUT OF.

01.A INT. RUANG LATIHAN – PAGI

Cast: Lola

REAL TIME SCENE 01

Lola berlatih tinju menggunakan *sandsack*.

Sebelum Dewa mulai menembak, Lola berhenti sebentar, menghela nafas pendek sambil melihat sekilas ke arah luar. Lola melanjutkan berlatih tinju.

Dewa selesai menembak, Lola memeluk *sandsack*, menghela nafas panjang.

CUT OF.

02. INT. KILL HOUSE – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

EST. Suasana sekitar *kill house* sepi dan remang-remang.

Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, dan Prajurit 2 bersiap di depan pintu, semua dalam keadaan *full gear*. Dewa memimpin pasukan. *Selector fire* setiap senjata dalam posisi *fire*.

(V.O) AJI

“Bilang sama Aji, ada kerja apa kau di Jawa. Jauh-jauh merantau tidak tahunya ternyata jadi seniman kamu.”

(V.O) DEWA

“Sudahlah, Aji. Bosan Dewa dituduh begitu.”

DEWA

(memberi isyarat hitungan dengan tangan, menunjuk Prajurit
1 untuk masuk ruangan)

(V.O) AJI

“Jangan-jangan kamu jadi penjahat?!”

(V.O) DEWA

“Aji jangan ngaco, lah. Bilang sama Meme, Dewa kerja bener
di Jawa. Kirim uang bulanan buat Aji, Meme. Sudah dulu, Aji.
Dewa kerja dulu.”

PRAJURIT 1

(masuk ruangan, mengarahkan senjata ke sekeliling ruangan)

“Clear!”

DEWA

(memimpin pasukan lagi, bergerak ke ruangan berikutnya,
memberi isyarat ada perempuan dan anak-anak)

LOLA

(menembak *dummy* tero di dekat pintu)

(SFX. Nada tunggu telepon)

WIRA

(menembaki setiap sasaran di setiap ruangan. Menghindari
menembak sasaran tanpa senjata.)

(V.O) DISA

“Mas, kalau bisa sempatin pulang. Bapak marah, Mas Wira belum nengok rumah.”

(V.O) WIRA

“Iya, Dis. Nanti libur, aku pulang. Kay apa kabar?”

(V.O) DISA

“Iya, mas. Kay lagi asyik lari-larian, Mas. Kay juga nyariin Bapaknya terus.”

WIRA

“*Clear!*”

(V.O) WIRA

“Bilang, Kayla. Bapak pulang minggu ini.”

ad lib. Pasukan, kode-kode dalam CQB

Ruangan terakhir berpintu tertutup.

DEWA

(menunjuk Prajurit 2, menyuruhnya mendobrak pintu,
menunjuk Prajurit 1 untuk *back up* Prajurit 2)

PRAJURIT 2

(mendobrak pintu)

Pintu membuka, *dummy* tero bergerak. Prajurit 1 menembak ruangan dengan gegabah. Lampu merah di sudut ruangan menyala, sirine berbunyi.

LOLA

(mengangkat senjata, menendang kursi)

(SFX. Nada tunggu telepon terputus)

LOLA

“Gini lagi?!” (keluar ruangan)

EST. *Dummy* perempuan dan sandera tertembak.

WIRA

“Sudah berapa kali kalian masuk?” (berbicara ke Prajurit 1)

“Kita nggak nerima kesalahan sedikitpun. Nggak boleh ada salah.”

PRAJURIT 2

“Ya, *Sir!*”

DEWA

“Harus ngomong ke komandan soal mereka, Wir.” (keluar ruangan)

WIRA

“Latihan kacau sama aja misi gagal.”

CUT OF.

03. EXT. PANTAI – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira

EST. Suasana pantai sepi. Cuaca bagus. Ombak bagus.

Lola berlari di garis pantai. Dewa selesai berselancar, keluar dari air.

LOLA

(Melihat Dewa, lari menjadi semakin pelan. Menepi ke pantai
melihat Dewa)

WIRA

(Menyusul Lola, berlari di belakangnya. Larinya menjadi
pelan)

“Hai, La.”

LOLA

(tetap berlari pelan ke arah Dewa)

“Baru datang, Wir? Apa kabar rumah?”

(berhenti berlari, agak terengah-engah)

DEWA

(menghampiri Lola dan Wira)

WIRA

(berhenti di samping Lola)

“Yah, gitu La. Bapak sama Ibu masih ngotot minta aku
berhenti.”

DEWA

(berhenti di samping Wira)

“Dari rumah, Wir?”

WIRA

(mengangguk)

LOLA

“Disa?”

WIRA

“Disa sih seneng-seneng aja asal aku masih sempat sering-sering pulang nengok Kay.”

LOLA

(menengok ke Wira dengan antusias)

“Oh, iya. Kayla apa kabarnya?”

WIRA

“Lagi lucu-lucunya, La. Nangis tadi aku tinggal. Kay nanyain kabar tante Lola sama Dewa.”

DEWA

(tertawa)

“Tante Lola.”

LOLA

“Kalian tuh ya. Nggak ada baik-baiknya sama aku. Nggak bisa dipercaya juga.”

WIRA

“Lhah, kok gitu sih?”

LOLA

“Lah, iya kan. Bilangnya berdua takut sama cewek. Kamu, Wir, nikah terus punya anak. Cewek pula anaknya. (tertawa)
Dewa juga, nih, nggak ada takut-takutnya sama aku.”

DEWA

(tertawa, meletakkan papan selancar)

“Kamu kan *out of the record*, La. Nggak ada sejarahnya Lola itu cewek, iya nggak Wir.”

LOLA

(menonjok lengan atas Dewa)

“Sialan!”

DEWA

“Aduh, nah kan. Bener.”

(menggosok lengan, pura-pura kesakitan)

“Kalau Wira, kamu kan tau La. Wira takut banget sama cewek sampai-sampai nggak berani nolak pas dipaksa nikah sama Disa.”

WIRA

“Lah, kan nggak gitu, De, ceritanya. Ngaco ah.”

Dewa, Lola, Wira tertawa.

Dewa berbalik menghadap pantai. Lola menghela nafas, menghadap pantai. Suasana hening. Ambien pantai.

LOLA

“Kalian terima pesan komandan?”

DEWA

(melihat Wira, mengangguk)

WIRA

“Sudah. Itulah kenapa aku menyusul kalian ke sini.”

DEWA

“Janji, kita balik ke sini lagi. Oke?”

CUT OF.

04. EXT. HUTAN LATIHAN – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

EST. Suasana hutan sunyi mencekam. Kabut tipis menimbulkan berkas-berkas cahaya. Ada anak sungai kecil. Suasana hutan tropis dan air mengalir dari sungai kecil. Terdapat kabut tipis dan sorotan cahaya. Pasukan berjalan beriringan, berada dalam jarak aman.

PRAJURIT 2

(membawa radio panggil, berusaha menghubungi markas)

“*Greyhawk* memanggil. *Suspect* tidak terlihat. Lokasi kosong.”

DEWA

(melangkah perlahan, menginjak anak sungai tanpa bersuara,
berhenti di belakang semak)

WIRA

(melangkah perlahan, bergerak dari belakang semak,
berjongkok mengambil posisi. Membidik ke arah sekitar api
unggun)

LOLA

(Mempersiapkan senjata, memasang peredamnya di samping
Dewa)

DEWA

(Membidik sekitar api unggun secara acak menggunakan
scope)

LOLA

(Membidik, mengatur nafasnya, tangan memindahkan
selector fire dari *save* ke *fire*)

PRAJURIT 1

(mendekati Prajurit 2, menginjak ranting)

Ranting patah, berderak dengan cukup keras.

LOLA

(batal meletakkan jari ke *trigger*)

DEWA

(membidik area gelap di luar cahaya api unggun)

Ambien hutan menjadi riuh.

EST. Burung-burung malam berterbangan. Dewa, Wira, dan Lola diam tenang, tetap dalam posisinya. Tidak ada gerakan di sekitar api unggun. Prajurit 1 dan Prajurit 2 dalam posisi agak jauh, bergerak-gerak gelisah.

WIRA

(mengawasi Prajurit 1 dan Prajurit 2)

LOLA

(tiba-tiba mengeser arah senapannya, jarinya bergerak ke trigger)

CUT OF.

05. INT. KAFE – MALAM

Cast: Dewa, Lola, Wira, Pengunjung 1, Pengunjung 2, Bartender, Ekstra

Suasana kafe tidak terlalu ramai dengan banyak meja kosong. Lola duduk sendirian di meja di sudut kafe. Wira menelepon di luar kafe. Dewa di bar, mengobrol dengan bartender. Panggilan masuk di HP Lola. Layar HP Lola menampilkan gambar tanpa foto dan hanya nomer, tanpa nama.

LOLA

(melihat layar HP, membuang muka sambil menolak panggilan)

Panggilan masuk dari nomer yang sama.

LOLA

(menolak panggilan dengan cepat. Memasang wajah kesal.)

Pengunjung 1 dan Pengunjung 2 masuk kafe, melihat Lola, menghampiri meja Lola. Dewa melihat Pengunjung 1 dan Pengunjung 2.

DEWA

“Waduh, bisa kacau tuh orang kalau sampai bikin ulah.”

BARTENDER

(mengikuti arah pandang Dewa, melihat Lola)

“Nggak disamperin, mas, ceweknya?”

DEWA

“Harusnya khawatirnya ke dua orang itu, mas.”

BARTENDER

(melihat Dewa, wajah bingung)

Pengunjung 1 berdiri di belakang kursi di depan Lola.

PENGUNJUNG 2

“Malam-malam nggak baik cewek sendirian.”

(menarik kursi di samping kanan Lola dan duduk)

PENGUNJUNG 1

“Baiknya gabung sama kita saja.”

(duduk)

Panggilan masuk dari nomer yang sama.

LOLA

(menolak panggilan tanpa melihat layar)

PENGUNJUNG 1

“Tuh, kan, dicariin mamahnya. Diangkat dulu dong teleponnya”

PENGUNJUNG 2

(tertawa)

WIRA

(masih menelepon. Melihat ke dalam, kafe. Melihat Lola. Melambai ke Dewa, memberi isyarat ke Lola)

DEWA

(melihat lambaian tangan Dewa, menenangkan Wira dengan lambaian tangan)

BARTENDER

“Yakin, mas. Ceweknya nggak apa-apa? Nggak disamperin aja tuh?”

DEWA

“Nggak apa-apa. Lagian itu bukan cewek saya kok, mas.”

LOLA

(berdiri, akan meninggalkan meja)

PENGUNJUNG 2

(menahan Lola dengan memegang tangan kanan Lola)

LOLA

(berdiri diam, melihat ke mata Pengunjung 2)

“Kalian sudah berbuat salah. Tiga kali. Pertama, datang tanpa diundang.”

(memegang tangan Pengunjung 2 dengan tangan kiri)

“Kedua. Mencampuri urusan orang lain.”

(mengunci tangan Pengunjung 2 dan mendorong badannya ke meja dengan satu gerakan)

“Ketiga, meremehkan perempuan.”

PENGUNJUNG 2

(menggeram kesakitan)

PENGUNJUNG 1

(berdiri) “Hei!”

LOLA

(berjalan, pindah ke meja lain)

WIRA

(masuk ruangan, berjalan ke arah Lola)

DEWA

(tersenyum kepada Bartender, meletakkan uang di depan Bartender, berdiri menghampiri Lola)

PENGUNJUNG 1

(melihat Dewa dan Wira, lalu kembali duduk. Diam.)

Dewa, Lola, Wira duduk di satu meja.

DEWA

“Kirain bakal bikin gara-gara kamu, La.”

WIRA

“Untungnya lagi sepi.”

Panggilan masuk di handphone Lola. Layar menampilkan ID pemanggil ‘Ibu’.

LOLA

(hampir menolak panggilan, melihat ID pemanggil, menjawab telepon) “Ya, Bu. Ada apa malam-malam telepon?”

(mendengarkan telepon, menghenyakkan punggung ke sandaran kursi) “Lola, lagi sibuk ini, Bu. Nanti lah kita bicarain masalah itu. Lagipula Ibu kan tahu, aku nggak mau ke rumah di Jogja.”

(mendengarkan telepon) “Iya, Bu. Nanti, kapan gitu Lola pulang.”

(menutup telepon)

DEWA

“Sekali-kali, dengerin kata-kata Eyangmu, La.”

LOLA

(menatap Dewa tajam)

WIRA

“Dewa benar, seenggaknya angkat telepon dari Ibumu.”

LOLA

“Barusan kan Ibuku yang telepon.”

DEWA

“Berdamailah sama masa lalumu, La. Beri batas yang jelas antara Eyangmu dan Ibu kandungmu.”

LOLA

“Kita di sini bukan untuk membahas masalah pribadiku ya.
(merendahkan suara) Wira, apa kata Komandan soal anak-anak baru itu?”

WIRA

(mengangkat bahu, menyerah)

“Yah, setelah latihan terakhir nanti. Kita bisa bawa mereka.”

DEWA

“Skill dan nalurinya cukup baik. Mereka cuma takut sama kita.”

WIRA

“Setidaknya mereka ada pengalaman di *real field*.”

LOLA

(mengangkat bahu) “Okelah. Semoga nggak ada yang berniat mengacaukan misi.”

Handphone Dewa, Lola, dan Wira berbunyi bersamaan. Ketiganya saling berpandangan.

CUT OF.

06. INT. RUANGAN – SUBUH

Cast: Dewa, Lola, Wira, Komandan Tertinggi

Ruangan remang-remang. Profil setiap orang tidak terlihat detail. Terdapat peta operasi di papan di depan ruangan. Komandan tertinggi berdiri di depan ruangan.

KOMANDAN TERTINGGI

“Seperti saya sampaikan di awal. Selesaikan target operasi dan selesaikan misi. Seperti biasa, *top secret*.”

DEWA

“Prajurit baru bagaimana?”

KOMANDAN TERTINGGI

“Komandan kalian sudah sampaikan detailnya kepada mereka tanpa tahu ini di bawah komando saya. Sekarang, tinggalkan tempat dan jalankan misi.”

CUT OF.

07. INT. BARAK – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Meja penuh dengan alat, senjata, dan bagian pakaian yang belum dikenakan. Wira berpakaian *full gear* mengecek kesiapan radio pemanggil. Dewa dan Lola melengkapi pakaiannya. Prajurit 1 dan Prajurit 2 keluar masuk barak membawa perlengkapan. Radio panggil selesai dicek. Prajurit

1 mengambil radio panggil, mengepaknya dan membawa radio keluar barak.

Dewa memasang grip pada senjata. Lola memeriksa ulang senjata runduknya. Wira duduk di bangku, melepas dog-tag, melepas cincin kawin, memasang cincin ke rantai kalung, memakai kalung. Lola mengambil handphone dari saku, mengembalikan lagi ke saku saat terdengar suara helikopter mendekat.

SFX. Helikopter semakin mendekat dan mendarat.

Dewa, Lola, dan Wira berjalan keluar barak membawa semua grip. Barak kosong tinggal meja dan bangku.

CUT OF.

08. INT. KABIN HELI – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Ambien suara heli.

Seluruh personil berada di dalam kabin. Prajurit 1 dan Prajurit 2 duduk sangat tenang. Lola mengeluarkan handphone, memainkannya di tangan.

CUT OF.

09. INT. BARAK – PAGI

Cast: Wira

Wira memakai pakaian kasual, duduk di bangku menelepon (*video call*) Disa.

WIRA

“Hai, Dis. Apa kabar? Kayla sudah bangun belum?”

JUMP CUT.

10. INT. R. TAMU – PAGI

Cast: Disa

Disa memakai pakaian rumah, duduk di sofa menelepon (*video call*) Wira.

DISA

“Baik, mas. Kayla belum aku bangunin mas. Semalam rewel,
kasihan. Mas Wira mau tugas luar lagi?”

JUMP CUT.

11. INT. BARAK – PAGI

Cast: Wira

Cont. Scene 09

WIRA

“Iya, Dis. Nggak tahu pulang kapan. Nanti kalau udah balik,
aku telepon rumah.”

JUMP CUT.

12. INT. R. TAMU – PAGI

Cast: Disa

Cont. Scene 10

DISA

“Oh, iya mas. Tapi, bisa pulang ke rumah kan selesai tugas?”

JUMP CUT.

13. INT. BARAK – PAGI

Cast: Dewa

Dewa memakai pakaian santai, duduk di meja menelepon (*video call*) Aji.

DEWA

“Iya, Aji. Dewa pasti pulang. Atau Aji sama Meme main ke Jawa saja?”

JUMP CUT.

14. EKS. TERAS – PAGI

Cast: Aji

Aji duduk di bangku panjang, menelepon (*video call*) Dewa.

AJI

“Gampanglah main-mainnya. Pagi-pagi telepon, habis uangmu?”

JUMP CUT.

15. INT. BARAK – PAGI

Cast: Dewa

Cont. Scene 13

DEWA

“Nggak, Dewa mau pamit. Ada kerja di luar kota. Sementara nggak bisa telepon Aji.”

JUMP CUT.

16. EKS. TERAS – PAGI

Cast: Aji

Cont. Scene 14

AJI

“Luar kota juga masih ada sinyal kan. Ada-ada saja kamu. Bilang kamu nggak ada pulsa, minta kirim kan?”

JUMP CUT.

17. INT. BARAK – PAGI

Cast: Dewa

Cont. Scene 15

Dewa berdiri dari meja.

DEWA

“Dewa masuk-masuk hutan ini, Aji. Mana ada sinyal di pelosok hutan. Nantilah kalau Dewa sampai kota, kasih kabar ke Aji.”

JUMP CUT.

18. EKS. TERAS – PAGI

Cast: Aji

Cont. Scene 16

AJI

“Kamu itu aneh-aneh saja. Pakai masuk-masuk hutan. Ya sudah, hati-hati kau, ketemu macan nanti.”

Layar telepon menunjukkan sambungan terputus.

JUMP CUT.

19. INT. BARAK – PAGI

Cast: Lola

Lola berpakaian santai, terlihat gelisah. Lola menelepon ke nomer tanpa nama. Panggilan tidak dijawab.

CUT OF.

20. INT. KABIN HELI – MALAM

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Ambien suara heli.

Cont. Scene 08

Lola memainkan handphone, membuka aplikasi telepon. Lampu di kabin menyala merah. Lola memasukkan handphone.

(V.O.) PILOT

“*Greyhawk, mask on!* Persiapkan untuk terjun dalam 30 detik.”

Pasukan berdiri, memakai masker. Pasukan bersiap untuk terjun. Prajurit 1 & prajurit 2 saling memadang sekilas.

(V.O.) PILOT

"Green light in ten second."

"Five.. Four.. Three.."

CUT OF.

21. EXT. HUTAN – SUBUH

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Pasukan berjalan beriringan dalam jarak dekat. Posisi barisan: Wira, Lola, Prajurit 2, Prajurit 1, Dewa Masing-masing waspada terhadap situasi sekitar dengan posisi senjata siap di tangan.

Suasana hutan dengan aliran sungai.

PRAJURIT 1

(melihat GPS yang dibawa. Berhenti berjalan.)

"Sir. Coba lihat ini."

WIRA

(berhenti, menghampiri Prajurit 1. Melihat ke GPS)

"Pilot sialan. Seharusnya kita diturunkan di sisi lain sungai."

GPS meperlihatkan koordinat tujuan di seberang sungai.

LOLA

"Well. Anggap saja kita dipaksa mandi."

DEWA

(Menyenggol Prajurit 2 dengan siku. Nyengir lebar.)

“Berdoalah, semoga nggak ada buaya di sini.”

WIRA

“Koordinat tidak jauh dari sungai. Kita harus tetap waspada.”

(Berjalan lagi)

CUT OF.

22. EXT. SUNGAI – SUBUH

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Hutan di sisi lain sungai terlihat sepi. Aliran sungai tenang. Pelan-pelan, Wira muncul ke permukaan sungai.

WIRA

(Melihat sekeliling, memberi isyarat dengan tangan)

Dewa, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2 bergantian muncul ke permukaan sungai. Masing-masing siaga dengan senjatanya.

CUT OF.

23. EXT. HUTAN – SUBUH

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2

Extra: Penjaga tero 1, Penjaga tero 2, Pemimpin tero

Terlihat api unggun dan sebuah tenda dengan jarak cukup jauh dari posisi pasukan. 2 Tero penjaga bercakap-cakap di sekitar api unggun. Pemimpin Tero berada di dalam tenda.

Pasukan berada di antara semak-semak. Berkomunikasi menggunakan isyarat tangan.

PRAJURIT 2

(Berada di posisi terjauh dari tero. Menggunakan radio panggil, menghubungi markas)

“*Greyhawk* memanggil markas. Kami di posisi.”

(Menggunakan *scope* menghitung tero.)

”*Suspect* di dalam tenda. Terlindung dari pandangan.”

WIRA

(Bergerak ke belakang semak, mengarahkan senjata ke Tero penjaga.)

LOLA

(melangkah menjauh dari samping Dewa. Mencari posisi agar pandangan ke Pemimpin Tero.)

DEWA

(Mengikuti Lola. Berhenti rapat di samping Lola. Menghitung jarak, angin, dan arah menuju Pemimpin Tero)

PRAJURIT 1

(*back up* prajurit 2)

PRAJURIT 2

(mengotak-atik radio panggil)

“*Greyhawk* memanggil markas.”

Radio mengeluarkan suara berisik gelombang. Tidak ada jawaban.

LOLA

(Merakit senapan runduk, memakai *hoodie*, melihat dengan *scope*.)

“*Eye on target.*”

DEWA

“Angin stabil di poin 18,5 knot. Jarak 571 yard. Target bergerak pelan.”

WIRA

“Kunci target.”

LOLA

(Mengarahkan *scope* ke kepala Pemimpin Tero.)

“*Target locked.*”

DEWA

“Menunggu perintah.”

PRAJURIT 2

“*Greyhawk* ke markas. *Target locked.*”

LOLA

(memindahkan *selector* dari *save* ke *fire*. Jari off *triger*.)

WIRA

(Melihat pergerakan Lola)

“Tunggu perintah markas.”

LOLA

(mengatur nafas, mengganggu pelan)

PEMIMPIN TERO

(Bergerak dari posisi menuju ke kursi. Duduk sambil menelepon dengan telepon satelit.)

LOLA

(mengikuti pergerakan Pemimpin tero lewat *scope*)

“Target bergerak. *Still locked.*”

(V.O.) MARKAS

(suara gangguan komunikasi)

“.....*greyhawk....mission....*”

PRAJURIT 2

“Markas, mohon diulang.”

(bergerak menjauh dari pasukan. Mencari sinyal.)

PRAJURIT 1

(mengikuti pergerakan Prajurit 2.)

DEWA

“Udah, eksekusi aja. Mulai banyak nyamuk ini.”

LOLA

(melirik tajam ke Dewa)

WIRA

(memberi isyarat untuk menunggu)

DEWA

“Misi kita cuma ini. Sebelum jumlah mereka bertambah banyak.”

(melihat pergerakan Penjaga tero dengan *scope*)

WIRA

“Sudah berapa lama kita di sini?”

(Melihat jam tangan)

PENJAGA TERO 1

(berjalan ke luar dari lingkaran api unggun)

DEWA

“Pergerakan arah jam 11.”

WIRA

(Siaga melihat arah Penjaga tero 1)

PRAJURIT 2

(mendekati Wira)

“Kita terputus dari markas, *Sir*.”

LOLA

“Lanjutkan atau kita tunda?”

(tidak melepaskan pandangan dari Pemimpin Tero)

WIRA

(berfikir sebentar. Melihat ke arah Dewa. Mengangguk.)

DEWA

(Melihat isyarat Wira)

“Lanjutkan.”

LOLA

(mengatur nafas. Memindahkan jari ke *trigger*.)

(SFX. Detak jantung Lola seirama nafas.)

(Lola siap menekan *trigger*)

(V.O.) MARKAS

“*Greyhawk. Mission aborted!*”

LOLA

(Menjauhkan jari dari *trigger*, memindahkan *selector fire* ke *safe* dengan cepat. Melihat ke Prajurit 2.)

DEWA

(waspada melihat ke tenda lewat *scope* senjata)

PRAJURIT 2

“Di sini, *Greyhawk*. Mohon ulangi.”

(V.O.) MARKAS

“*Back off! Kolibri* dalam perjalanan menjemput kalian. Temui mereka ke titik penjemputan.”

LOLA

"Back off."

(membereskan senjata dengan cepat, bergerak menjauh dari lokasi.)

Pasukan bergerak mengikuti Lola. Dewa bergerak paling terakhir.

CUT OF.

24. EXT. PANTAI – SORE

Cast: Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, Prajurit 2, Disa

Cam. Technique. One shot

Dewa, Lola, Wira, Prajurit 1, dan Prajurit 2 berada di sisi kiri pantai. Kelimanya memakai pakaian militer. Dewa, Lola, Wira membelakangi laut. Prajurit 1 dan Prajurit 2 berdiri sikap sempurna di depan Dewa, Lola, Wira.

LOLA

"Misi pertama kalian bersama kami dan berakhir tanpa keseruan."

(terlihat kesal)

DEWA

(tertawa)

"Seandainya radio itu tetap rusak, kemungkinan tipis kita ada di sini. Informan kita telat mengetahui ada puluhan tero bersembunyi tidak jauh dari lokasi."

LOLA

(Pergi ke arah kanan pantai sambil menggerutu.)

“Tetap saja. Seharusnya malam itu senjataku menyalak
buas.”

DEWA

(menepuk bahu Wira)

“Mareka jatahmu.”

(tertawa, mengikuti Lola)

WIRA

(tertawa pelan sambil menggelangkan kepala)

“Jangan hiraukan mereka. Kerja kalian cukup bagus.”

Prajurit 1 dan Prajurit 2 tersenyum.

WIRA

“Kembalilah ke pangkalan. Kami masih ada urusan di sekitar
sini. Ingat, misi kita kemarin tidak pernah terjadi.”

PRAJURIT 1 & PRAJURIT 2

“Siap, *Sir!*”

WIRA

(mengikuti arah pergi Lola dan Dewa)

PRAJURIT 1 & PRAJURIT 2

(menunggu Wira pergi lalu balik kanan meninggalkan pantai)

(Camera bergerak menangkap Wira)

Wira sudah berganti kaos, masih mengenakan *combat pants* dan sepatu.

Dewa, Lola, dan Disa berada di sisi lain pantai. Dewa dan Lola memakai pakaian kasual. Dewa berjalan ke arah pantai, sesekali memperhatikan Lola. Lola berbicara dengan Disa. Wira mendekat, Disa melihat Wira lalu tersenyum. Lola yang duduk di samping Disa, berdiri lalu menyusul Dewa. Wira duduk di tempat Lola tadi.

DISA

“Hai, Mas.”

Lola tersenyum melihat Wira dan Disa

CUT OF.



SHOOTING TIME TABLE 4 BASED ON FINAL DRAFT
BACK OFF! [SUTRADARA: AINUL FIKRI] PRODUSER: RARAS PRAMESTHI

DAY 1 SABTU 07 MEI 2016	DAY 2 MINGGU 08 MEI 2016	DAY 3 SENIN 09 MEI 2016	DAY 4 SELASA 10 MEI 2016	DAY 5 RABU 11 MEI 2016
05.00 WIB CREW CALL ON BASECAMP	05.00 WIB CREW CALL ON BASECAMP	05.00 WIB CREW CALL ON BASECAMP	05.00 WIB CREW CALL ON BASECAMP	05.00 WIB CREW CALL ON BASECAMP
06.00-07.00 WIB BREAKFAST (@GALERI)	05.00-06.00 WIB BREAKFAST (@GALERI)	07.00-08.00 WIB BREAKFAST (@GALERI)	05.00-06.00 WIB BREAKFAST (@GALERI)	04.00-06.00 WIB EXT. PANTAI Scene: 3
08.00-11.00 WIB INT. TERAS Scene: 14, 16, 18	07.00-09.00 WIB EXT. HUTAN Scene: 21	08.00-09.00 WIB MOVE TO SANDSACK	07.00-08.30 WIB EXT. RUANG PENGARAHAN Scene: 6	06.00-07.00 WIB BREAKFAST
11.00-12.00 WIB INT. R.TAMU DISA Scene: 10	MOVE TO GEDUNG	10.00-11.00 WIB INT. SANDSACK Scene: 1A	09.00-12.00 WIB EXT. KILL HOUSE Scene: 2	07.00-09.00 WIB EXT. PANTAI Scene: 24
12.00-13.00 WIB BREAK LUNCH	10.00-11.00 WIB INT. KABIN Scene: 20	11.00-12.00 WIB MOVE TO BRIGIF	12.00-13.00 WIB BREAK LUNCH (@BRIGIF)	09.00-09.30 WIB MOVE TO SUNGAI
13.00-14.00 WIB INT. R.TAMU DISA Scene: 12	12.30-13.30 WIB BREAK LUNCH MOVE TO HUTAN	12.00-13.00 WIB BREAK LUNCH (@BRIGIF)	14.00 WIB MOVE TO PACITAN	10.00-12.00 WIB EXT. SUNGAI Scene: 22
14.00-14.30 WIB MOVE - KAMPUS	14.00-17.00 WIB EXT. HUTAN Scene: 23	13.00-15.00 WIB EXT. LAPANGAN LATIH Scene: 1		12.00-13.00 WIB BREAK LUNCH
15.00-17.00 WIB EXT. HUTAN Scene: 4	17.00-18.00 WIB BREAK DINNER (@GALERI) 18.00-19.00 MOVE - KAFE	15.00-17.00 WIB EXT. BARAK Scene: 9, 11, 13, 15, 17, 19		
17.00-18.00 WIB DINNER BREAK	20.00-22.00 WIB INT. KAFE Scene: 5	17.00-18.00 WIB BREAK DINNER (@BRIGIF)		
		19.00-20.00 WIB EXT. BARAK Scene: 7		
		21.00 WIB LOADING OUT BRIGIF		

1stAD: Tiffany (085725148478) □

MASTER BREAKDOWN BACK OFF
Based on Final Draft

NO	SCENE	DESCRIPTION	SET	LOCATION	CHARACTER	EXTRAS	ART/PROP	MAKE UP	EQUIPMENT	SPECIAL NOTES
1	1 E/D	Dewa, Wira, Komandan dan Prajurit berlatih membidik sasaran tembak.	Lapangan Latih	Kopasus	Dewa, Wira, Komandan, Prajurit 1, Prajurit 2		lima set sasaran tembak, sandsack	Natural		Lola berada di tempat berbeda dengan Personil lain.
2	1A E/D	Lola berlatih dengan sandsack tinju.	Ruang berlatih	Lokananta	Lola			Natural		
3	2 E/D	Pasukan berlatih di ruang KILL HOUSE	Kill House	Kopasus	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2			Natural	Go Pro	
4	3 E/D	Establish Pantai	Pantai	Pacitan				Natural	Drone	
5	3a E/D	Lola berlari di garis tepi pantai, lalu duduk di pasir dihampiri Dewa dan Wira	Tepi Pantai	Pacitan	Lola, Wira, Dewa			Natural		kemungkinan tambahan adegan / shot
6	3b E/D	Dewa berselancar	Pantai	Pacitan	Dewa			Natural		
7	4 E/D	establish hutan yang mencekam						Natural		
8	4a E/N	para personel berlatih di dalam hutan.	Hutan	Kampus 2	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2		Api Unggun	Natural		
9	5 I/N	Lola duduk sendiri di meja kafe, lalu dihampiri pengunjug yang menggoda.	Kafe		Wira, Dewa, Lola	Bartender, Pengunjug 1, Pengunjug 2	Hp,	Natural		

10	5a	I/D	Lola berpindah meja dan dihampiri Dewa da Wira	Kafe		Wira, Dewa, Lola						
11	5b	E/D	Wira menelpon di luar kafe dan menghampiri meja Lola	Luar Kafe		Wira		Hp,		Natural		
12	5c	I/D	Dewa mengobrol dengan bartender, meninggalkan uang lalu menghampiri lola	Kafe		Dewa	Bartender, Pengunjung lain	Uang		Natural		
13	6	I/D	Komandan memberikan arahan kepada para prajurit	Ruangan	Lokananta	Dewa, Wira,Lola, Prajurit 1, Prajurit 2		Papan, Meja, Bangku		Natural		
14	7	I/D	Para personel mempersiapkan alat, senjata dan pakaian yang belum dikenakan. Setelah siap mereka keluar dari barak	Barak	Lokananta	Dewa, Wira,Lola, Prajurit 1, Prajurit 2, Komandan		Grip senjata, Meja, Bangku, Hp, Radio Panggil		Natural		
15	8	I/D	Seluruh personel berada dalam kabin heli	Kabin Heli	Sett.	Dewa, Wira,Lola, Prajurit 1, Prajurit 2		Cont. Sc.7		Natural		
16	9, 11	I/D	Wira menelpon Disa dengan video CALL	Barak	Lokananta	Wira		HP		Natural		Cont. Sc. 11
17	10, 12	I/D	Disa duduk di sofa rumah sambil video call Wira	R. Tamu	Pacitan	Disa		HP		Natural		Cont. Sc. 12
19	13, 15, 17	I/D	Dewa menelpon video call Aji	Barak	Lokananta	Dewa		HP		Natural		Cont. Sc. 15 & 17
18	14, 16, 18	E/D	Aji duduk di bangku panjang, video call dengan Dewa	Teras Rumah	Pacitan	Aji		HP		Natural		Cont. Sc. 16 & 18
20	19	I/D	Lola menelpon tanpa nama tetapi tidak diangkat	Barak	Lokananta	Lola		HP		Natural		

21	20	I/D	para personel bersiap untuk terjun	Kabin Heli	Sett.	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2		Cont. Sc.7	Natural		Cont. Sc.8
22	21	E/D	para personel berjalan beriringan sambil memegang senjata	Hutan	Kampus 2	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2			Natural		Hutan sama dengan Sc.4 Beda angle
23	22	E/D	Wira muncul dipermukaan sungai, personel lainnya bergantian muncul dengan senjatanya.	Sungai	Pacitan	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2			Natural		
24	23	E/D	2 tero berecap-cakap di sekitar api unggun, pemimpin tero berada dalam tenda. Pergerakan tero sekitar api unggun dan tenda	Hutan	Kampus 2		penjaga Tero 1, tero 2, pemimpin tero	Api Unggun, Tenda, kursi	Natural		
25	23a	E/D	personel berada di dalam semak-semak, sampai menunggu perintah sampai back off menjauh dari lokasi	Hutan	Kampus 2	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2			Natural		
26	23b	E/D	prajurit 2 menghubungi markas dan tidak ada jawaban	Hutan	Kampus 2	Prajurit 2			Natural		
27	24	E/D	Dewa, Wira, Lola berhadapan dengan prajurit 1 dan 2. setelah semua selesai, Semua keluarga berkumpul	Pantai	Pacitan	Dewa, Wira, Lola, Prajurit 1, Prajurit 2	Aji, Disa, Meme	Pangangan, meja, makanan	Natural		Cam. Teknik One Shot

□

**BACK OFF!
CALL SHEET (2.2)
DAY 2 OUT OF 5**

DATE	08 MEI 2016	REAL LOCATION ADDRESS	NOTE
CREW CALL	05.00 WIB	1. Kampus 2. Kafe	1. DIHARAP TEPAT WAKTU
TALENT CALL	07.00 WIB		PERSON IN CHARGE : TERTIA (LINE PRODUSER): 0877 5646 0172 JO (LOCATION MANAGER): 0858 6719 2995 TIFFANY (1 ST AD) : 0857 2514 8478
1ST CAMERA ROLL	08.00 WIB		
EST. WRAP	22.00 WIB		

NO.	Sc	DESCRIPTION	I/E	D/N	SETTING	CAST
-----	----	-------------	-----	-----	---------	------

BREAKFAST @GALERI | 05.00 WIB – 06.00 WIB

CHECK SET UP #14 #16 #18 #10 (ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE) 06.30 WIB – 07.30 WIB

CAMERA ROLL 08.00-12.00

1.	4	Para prajurit berlatih dalam hutan, lalu terhenti mendengar ranting patah.	E	D	Hutan (Samping Galeri)	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2
2.	21	para personel berjalan beriringan sambil memegang senjata	E	D	Hutan (Samping Parkiran)	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2

BREAK LUNCH @GALERI | 12.00 WIB – 13.00 WIB

CHECK SET UP #12 (ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE) 13.00-13.30 WIB

CAMERA ROLL 13.30-14.00

3.	23	Para prajurit mengincar tero yang berada disekitar api unggun	E	D	Hutan (belakang jalan raya)	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2 Pemimpin tero Tero 1 & 2
3.	8	Seluruh personel berada dalam kabin heli	E	D	Kabin Helli	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2
4.	20	para personel bersiap untuk terjun	E	D	Kabin Helli	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2

MOVE TO KAFE 18.30-19.00

CHECK SET UP #4 (ART, LIGHT & GRIP, CAM) 19.00-19.30WIB

CAMERA ROLL 20.00-23.00

5.	5	Lola duduk sendiri di meja kafe, lalu dihampiri pengunjung yang menggoda.	I	N	Kafe	Dewa Wira Lola Bartender Pengunjung 1, 2
6.	5A	Lola berpindah meja dihampiri Dewa dan Wira	I	N	Kafe	Dewa Wira Lola Bartender Pengunjung 1, 2
7.	5B	Wira menelpon di luar kafe dan menghampiri meja Lola	I	N	Kafe	Wira
88	5C	Dewa mengobrol dengan bartender, meninggalkan uang lalu menghampiri lola	I	N	Kafe	Dewa Wira Lola Bartender Pengunjung 1, 2

WRAP

BACK OFF!
CALL SHEET (1.2)
DAY 3 OUT OF 5

DATE	09 MEI 2016	REAL LOCATION ADDRESS 1. brigif 2. Hutan Galeri	NOTE 1. DIHARAP TEPAT WAKTU 2. HANDPHONE VIDEO CALL SUDAH DI EDIT PERSON IN CHARGE : TERTIA (LINE PRODUSER): 0877 5646 0172 JO (LOCATION MANAGER): 0858 6719 2995 TIFFANY (1 ST AD) : 0857 2514 8478
CREW CALL	05.00 WIB		
TALENT CALL	07.00 WIB		
1ST CAMERA ROLL	07.30 WIB		
EST. WRAP	22.00 WIB		

NO.	Sc	DESCRIPTION	I/E	D/N	SETTING	CAST
-----	----	-------------	-----	-----	---------	------

BREAKFAST @ GALERI | 05.00 WIB – 06.00 WIB

CHECK SET UP #14 #16 #18 #10 (ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE) 06.30 WIB – 07.30 WIB

CAMERA ROLL 07.30-10.00

1.	21	para personel berjalan beriringan sambil memegang senjata	E	D	Hutan	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2
----	----	---	---	---	-------	--

MOVE BRIGIF 10.00-11.00

CHECK SET UP #12 (ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE) 11.00-12.00 WIB

CAMERA ROLL 13.00-18.00

2.	19	Lola menelpon tanpa nama tetapi tidak diangkat	I	D	Brigif	Lola
3.	2.	Para prajurit berlatih lapangan tembak	E	D	Lap. Tembak	Wira Dewa Prajurit 1 & 2
4.	9, 11	Wira menelpon Aji	E	D	Atas rumah ban	Wira
5.	13, 17	Dewa menelpon Aji	E	D	Samping rumah Ban	Dewa

MOVE TO HUTAN GALERI 18.00-19.00

CHECK SET UP MAKE UP & WARDROBE 19.00

CHECK SET UP #4 (ART, LIGHT & GRIP, CAM) 19.00-20.00 WIB

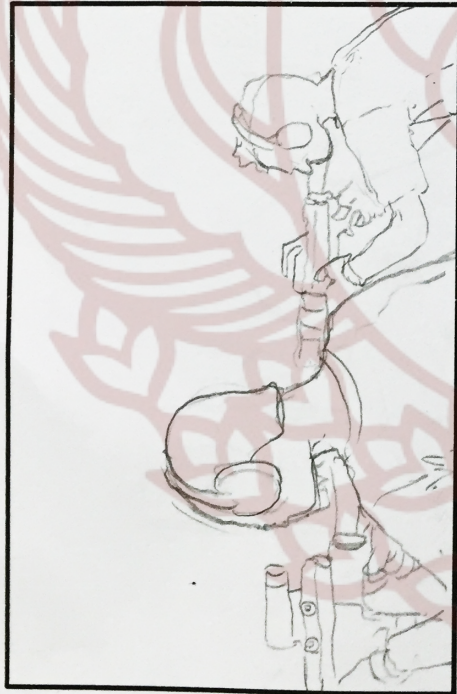
CAMERA ROLL 20.15-22.00

6	8, 20	Mereka bersiap terjun dari kabin heli	I	D	Hutan	Dewa Wira Lola Prajurit 1 & 2
---	----------	---------------------------------------	---	---	-------	--

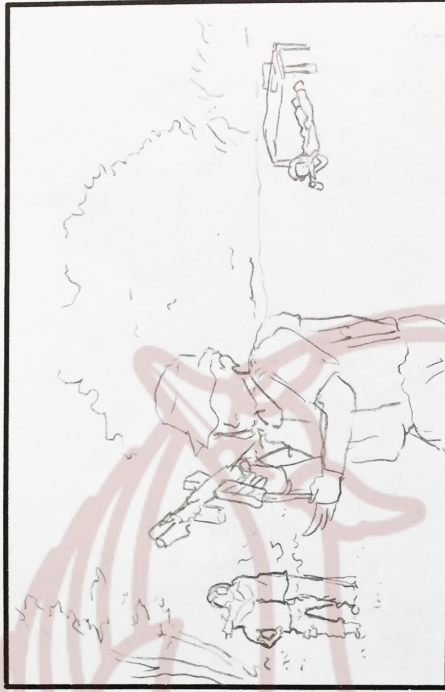
WRAP

NOTES

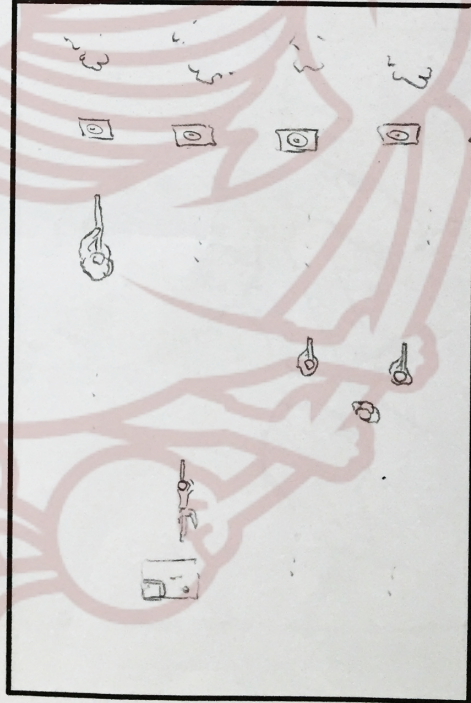
ART :
WARDROBE :
CAMERA :
PRODUCTION :



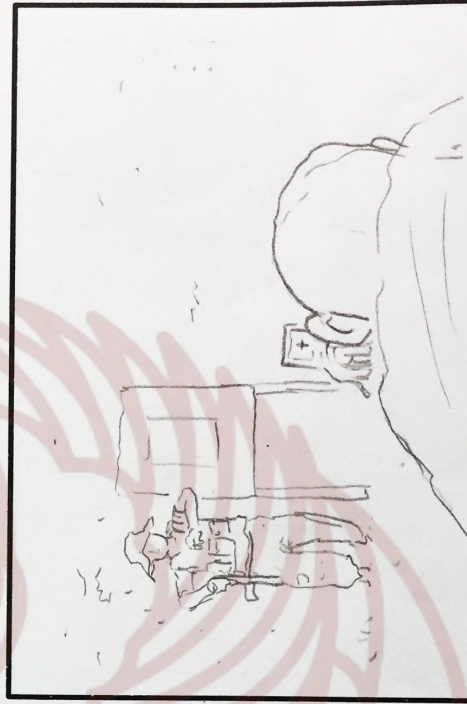
Scene/Treat: 1.1 prajurit 1 dan prajurit 2
latihan menembak. Two shot



Scene/Treat: 1.2 wira latihan di shooting range
background dewa dan prajurit 1 dan
prajurit 2 latihan. Full shot



Scene/Treat: 1.3 shot top dengan drone



Scene/Treat: 1.4 over shoulder dewa tampak
wira berlatih



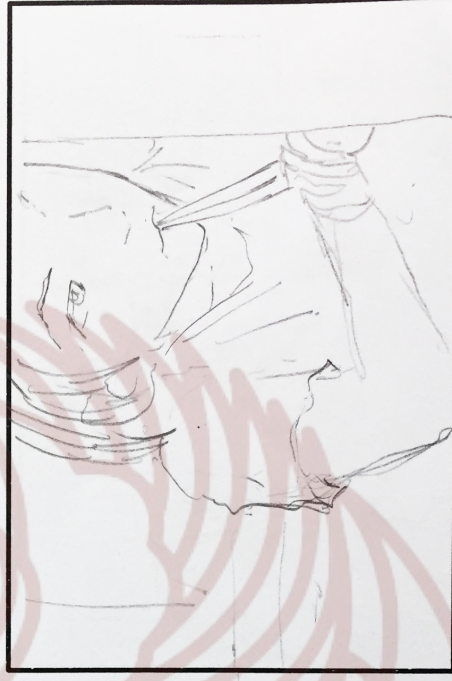
Scene/Treat: 1.5 Deva aiming POV OS



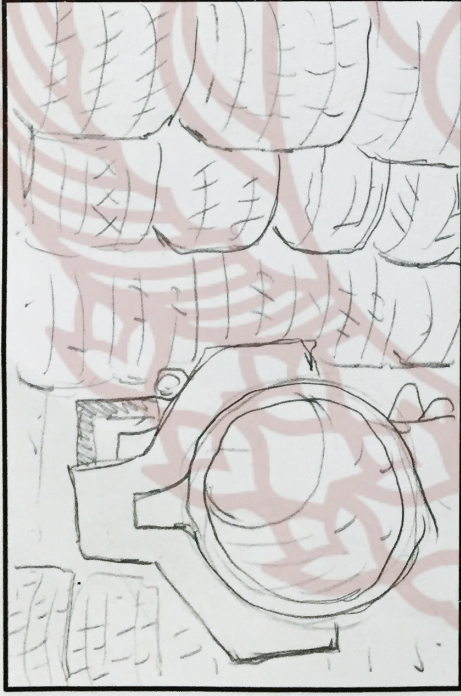
Scene/Treat: 1.8 OS instructeur



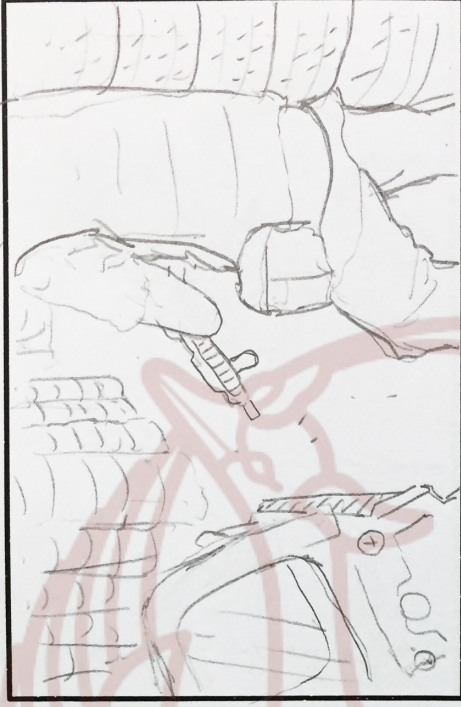
Scene/Treat: 1.1 medium closeup lola labhar



Scene/Treat: 1.2 opening scene lola ancu



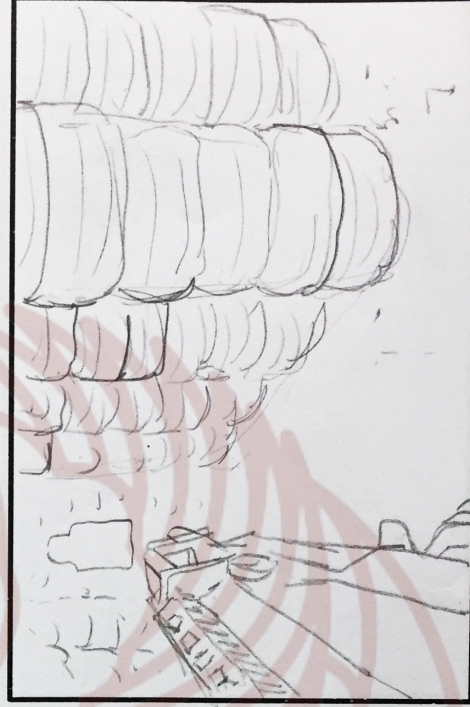
Scene/Treat : 2 Aining prajurit1 pov1



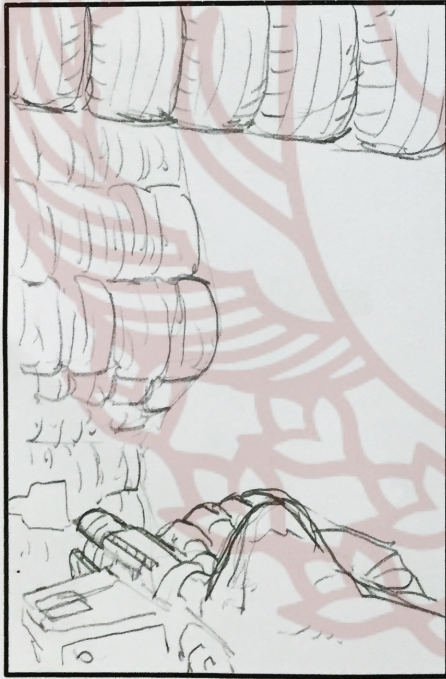
Scene/Treat : 2.1 aining anapan lola pov



Scene/Treat : 2.2 Dewa medium



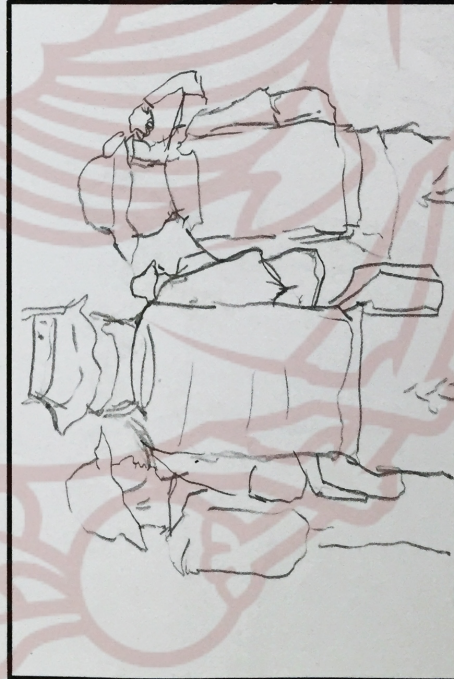
Scene/Treat : 2.3 aining wira



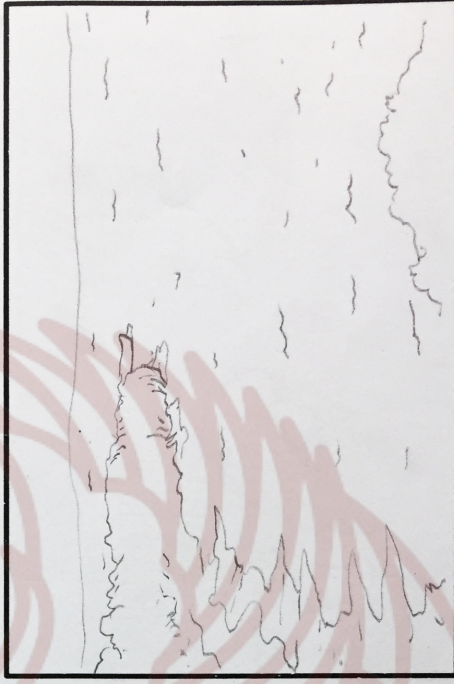
Scene/Treat: 2.5 dining Dewa



Scene/Treat: 2.6 MCU lola



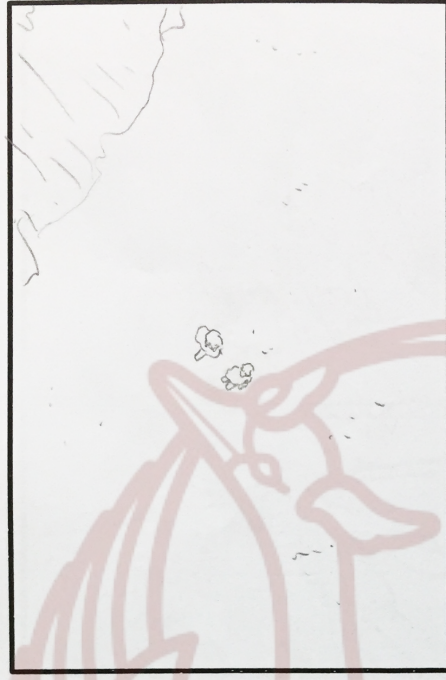
Scene/Treat: 2.7 Tempat belakang
berlima meninggulkan tempat tidur



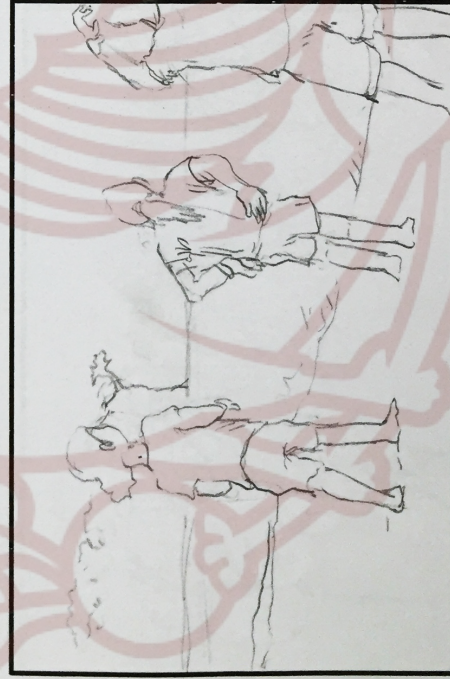
Scene/Treat: 3.1 est. pantai ngirobogo BE



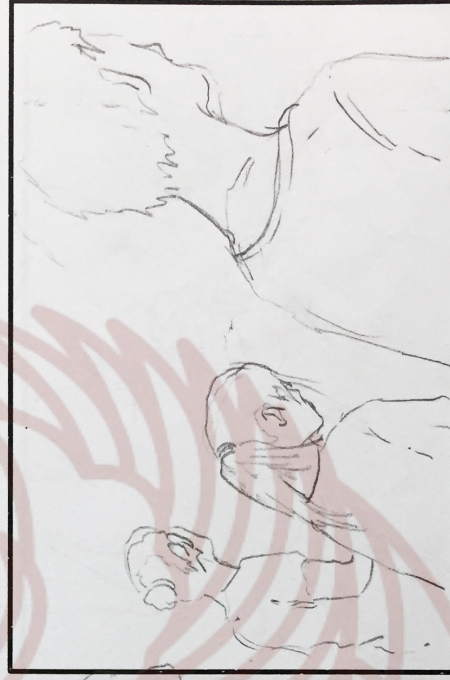
Scene/Treat : 3.1 Follow bola drone BE



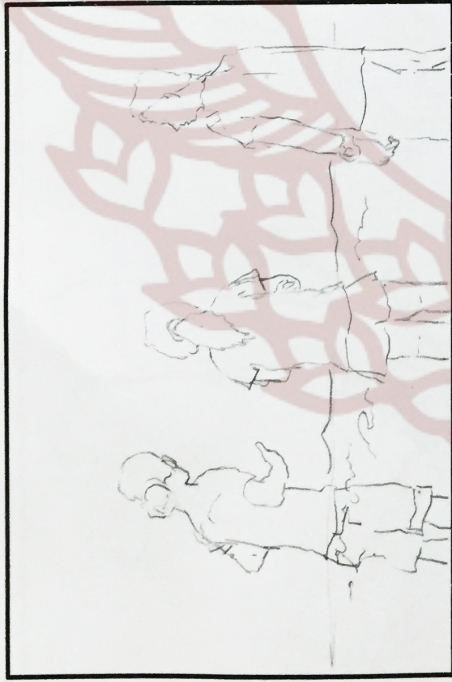
Scene/Treat : 3.3 Top angle bola dan udara



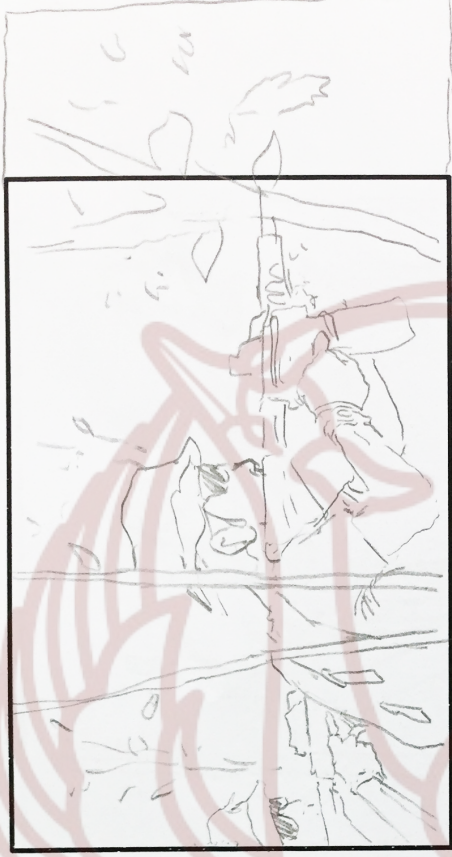
Scene/Treat : 3.4 Betiga mengitari ke pantai



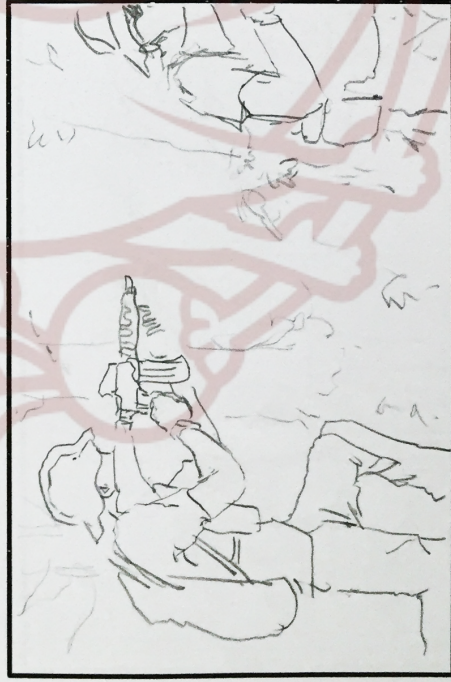
Scene/Treat : 3.5 medium close up betiga change focus



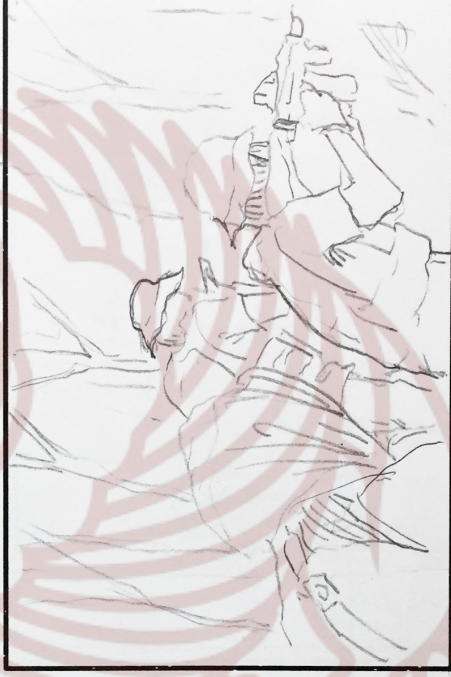
Scene/Treat: 3.6 Three shot track in



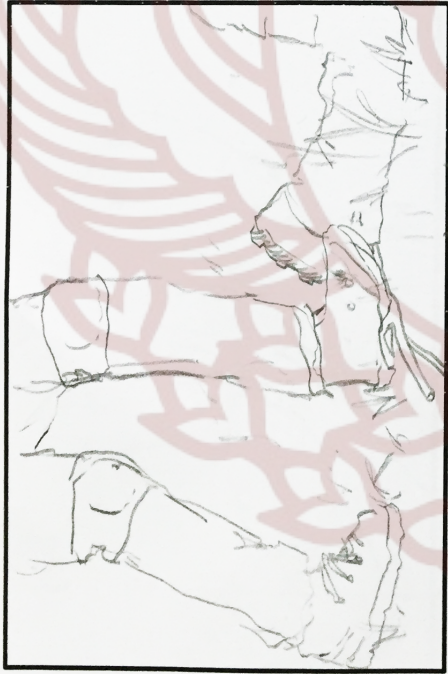
Scene/Treat: 4.1 medium cu tuban latham prayant



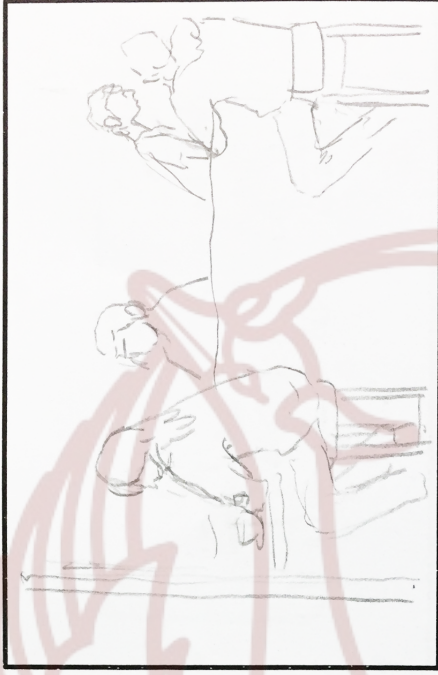
Scene/Treat: 4.2 medium shot dewa



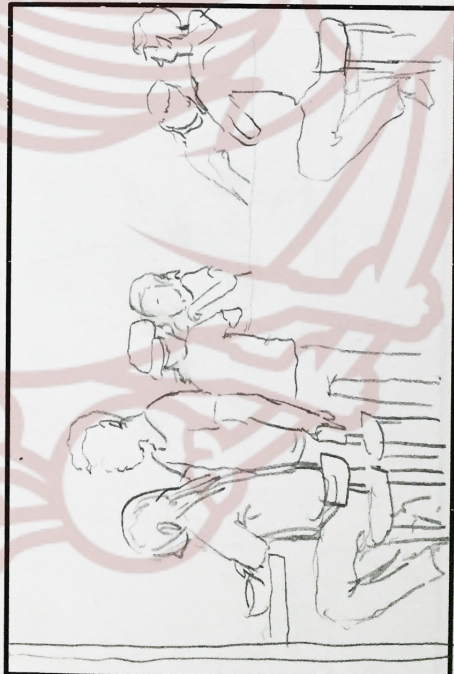
Scene/Treat: 4.3 over shoulder lola tampak dewa dan wito



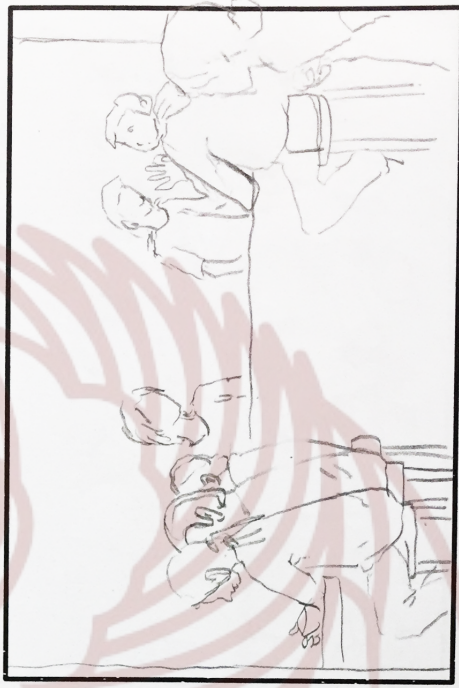
Scene/Treat: 4.5 CU kaki prajurit 1
mengunjungi ranting



Scene/Treat: 5.1 Kafe FS lola dewa dan barista



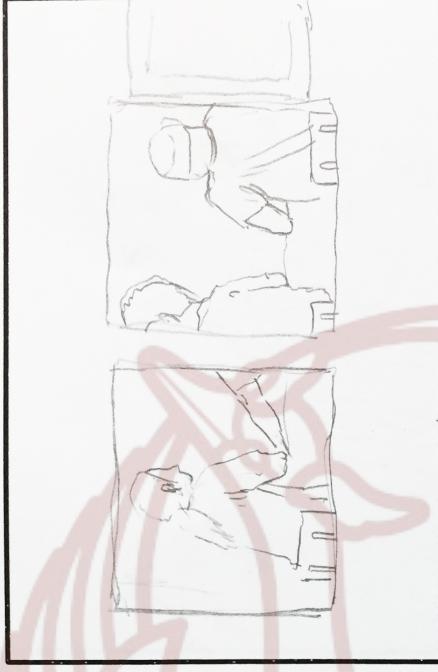
Scene/Treat: 5.2 FS, lola dewa dan
pengunjung kafe



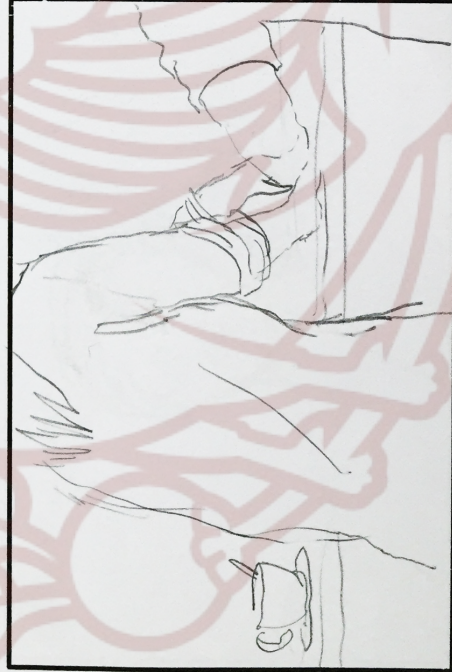
Scene/Treat: 5.3 Tempat wira infame
memanggil dewa



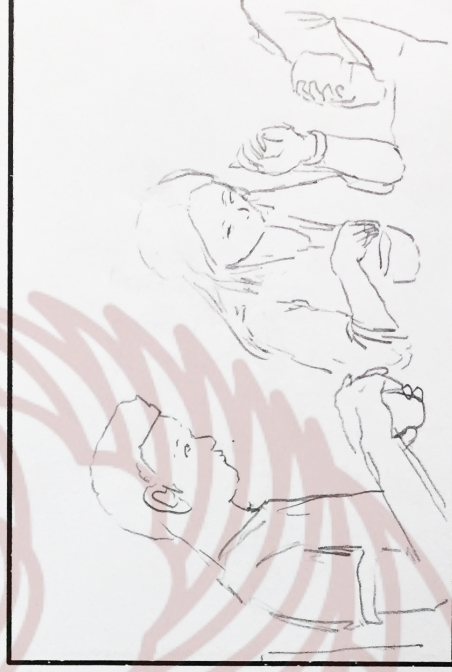
Scene/Treat: 5.4 CU wira



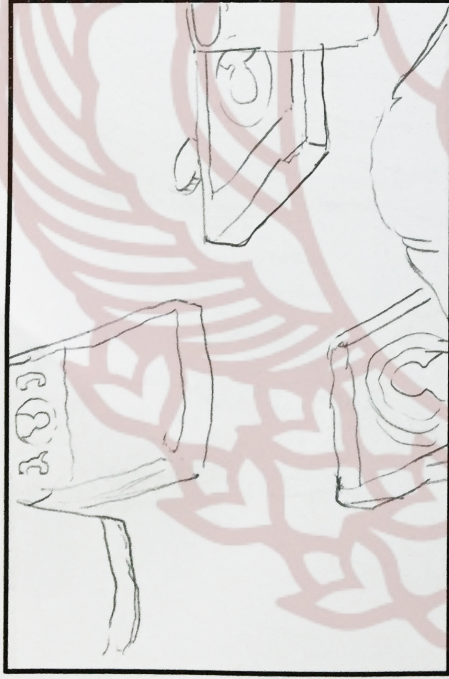
Scene/Treat: 5.5 framing jendela dengan badan pengganggu



Scene/Treat: 5.6 CU lola melamun
* shoulder rig



Scene/Treat: 5.7 FS Berhaga dikursi
was kafe



Scene/Treat: 5.8 CU katiga hp berdering



Scene/Treat: 6.1 FS komandan memberikan instruksi



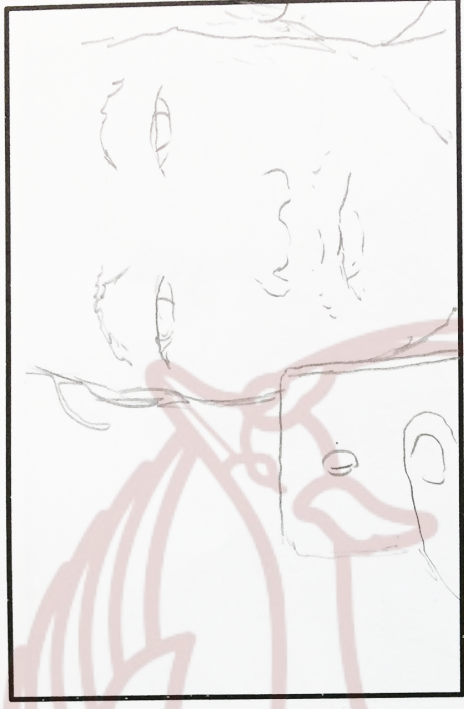
Scene/Treat: 6.2 OS wajah ekspresi komandan



Scene/Treat: 7.1 Barak persiapan FS Berlinia



Scene/Treat: 8 1 OS Disa



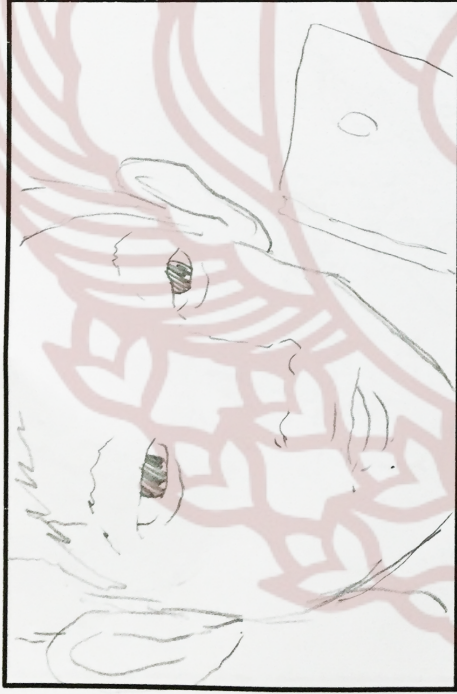
Scene/Treat: 9 1 OS wira



Scene/Treat: 10 1 OS Disa



Scene/Treat: 11 1 OS Disa



Scene/Treat : 13.1 CU Dewa



Scene/Treat : 20.1 CU lola



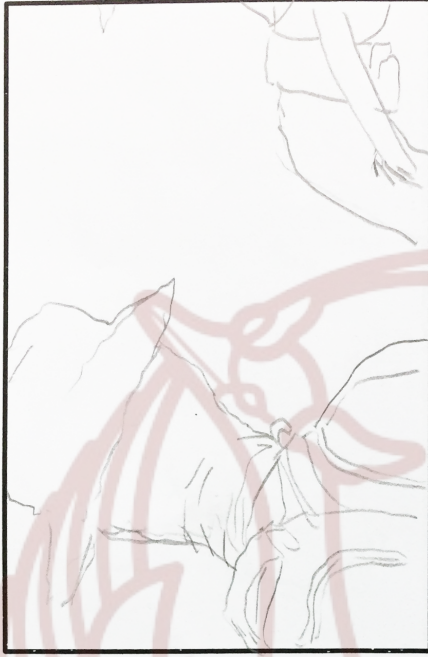
Scene/Treat : 20.2 OS lola



Scene/Treat : 20 OS lola menelpen



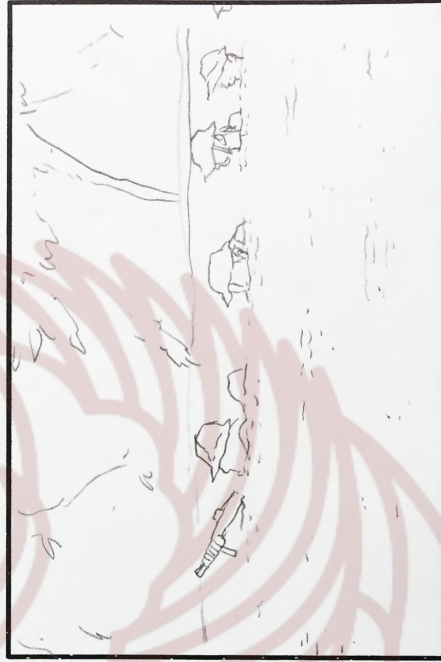
Scene/Treat : 21.1 gete tical berlina
berangkat abelum sungai



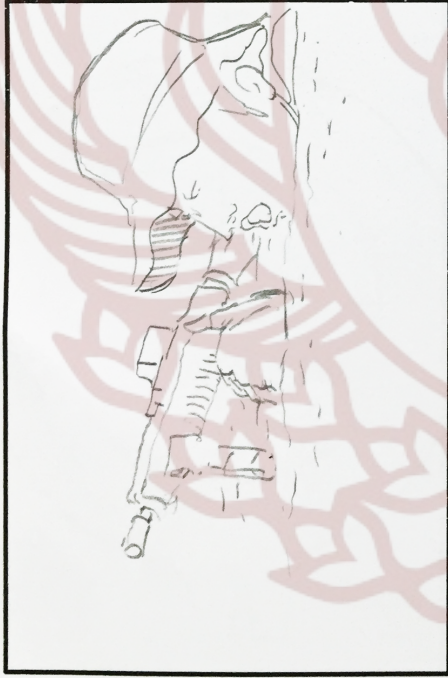
Scene/Treat : 21.2 Two shot
ber wia dikun



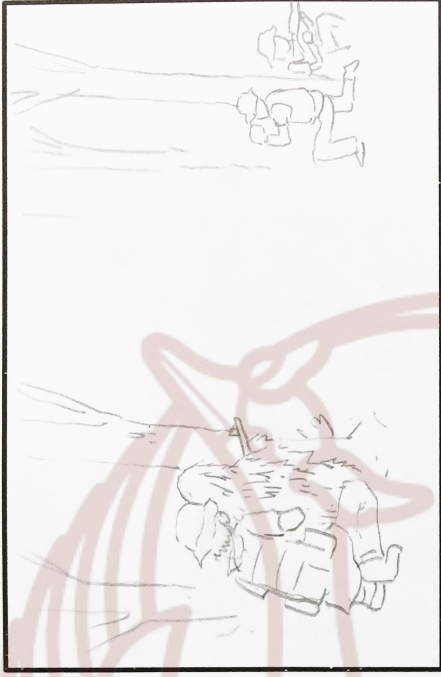
Scene/Treat : 21.3 shot dari belakang
Is semua out frame



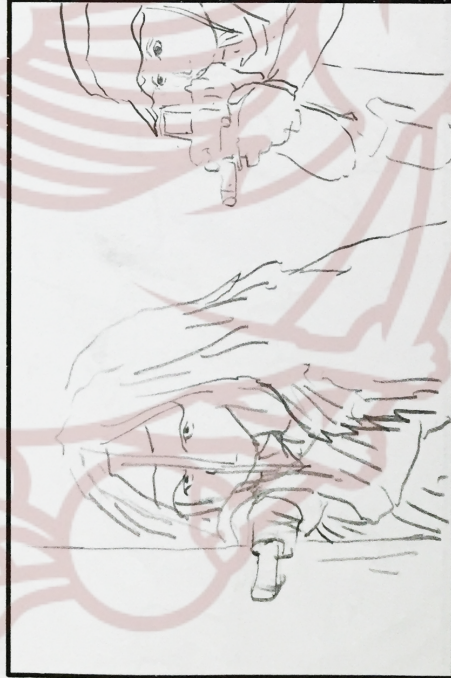
Scene/Treat : 22.1 shot berlina masuk
dir ber beluar ke perumbran



Scene/Treat : 22.2 CU wira keluar sungai



Scene/Treat : 23.3 pakulcan berada pada posisi mengintai teso



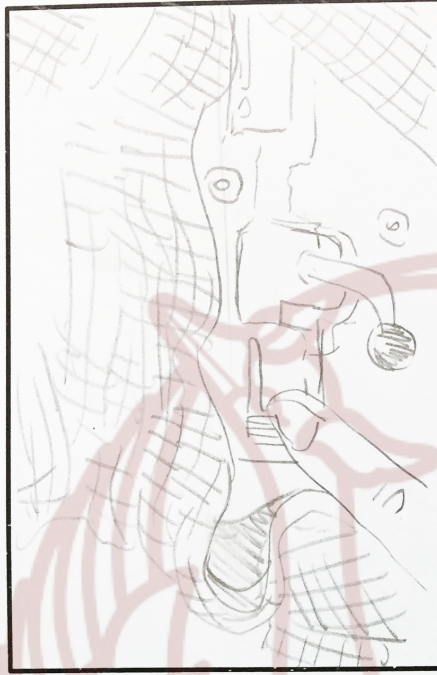
Scene/Treat : 23.5 ms lola dewa ariung



Scene/Treat : 23.6 cu os prajurta komunitas deg markers



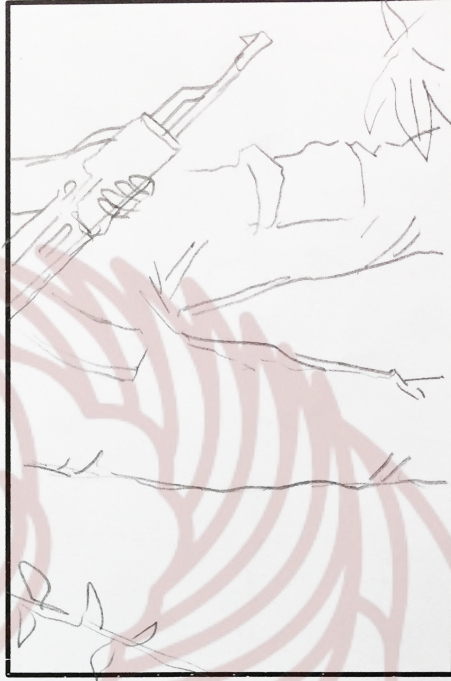
Scene/Treat: 23.7 POV scope Ida kepada dero



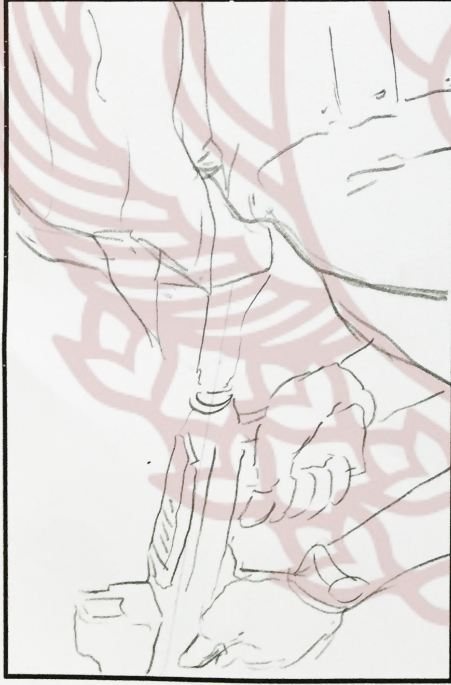
Scene/Treat: 23.8 CU jari'Ida ke selector fire



Scene/Treat: 23.9 CU wira warpada



Scene/Treat: 23.10 tero berjalan dan berbicara
MCU



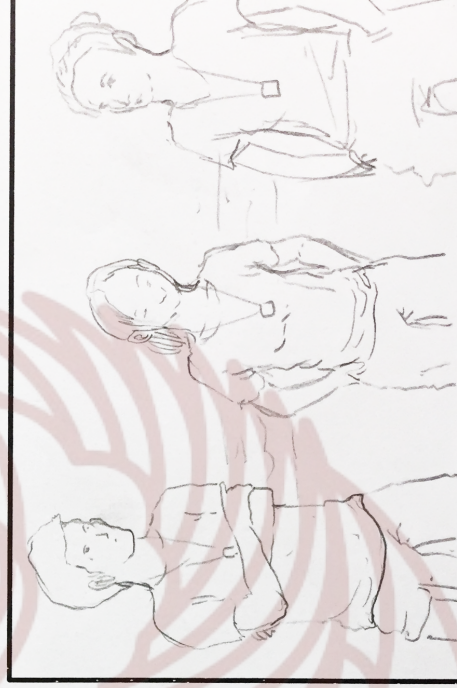
Scene/Treat : 23.11 OS pagjuri 2 kementerian
dy wira



Scene/Treat : 23.12 CU jari lola



Scene/Treat : 23.13 pov scope lola sebelum
menembak



Scene/Treat : 24 start bang take one take

KERABAT KERJA

<i>JOB</i>		<i>NAME</i>
<i>Producer</i>		Raras Pramesthi K.
<i>Line Pro</i>		Tertia Lusiana D.
<i>Unit Location</i>		Nur Rachmat Indiarjo (Jo)
		Helvana D. Yulian
<i>Unit Equipment</i>		Andreas Virgo Manggala
<i>DIRECT DEPT.</i>		
	<i>Director</i>	Ainul Fikri
	<i>Ass. Director 1st</i>	Tiffany M. D.
	<i>Ass. Director 2nd</i>	Zarfian Raditya P.
	<i>Cast Director</i>	Nopsi Marga H.
	<i>Talent Coordinator</i>	Nopsi Marga H.
<i>CAMERA DEPT.</i>		
	<i>D.O.P.</i>	Ainul Fikri
	<i>Campers</i>	Hananta K. W. P.
	<i>Ass. Campers</i>	Bonaventura
	<i>Drone Pilot</i>	Henry Ismawan
	<i>Gaffer</i>	Haekal Ridho Afandi
	<i>Lighting man</i>	Aldira Dias
<i>ART DEPT.</i>		
	<i>Art Director</i>	Rian Rajawali
	<i>Art</i>	Ilham Budi Raharjo

		Khomsin
		Muhammad Hamdani
		Undang Adi Surya
		Yakobus Rinto Dordia
	<i>Master Property</i>	Zen Zaiful Aziz
	<i>Property</i>	Nuruddin Khoirunnashir
	<i>Make up & Hair do</i>	Archieva Pristya
	<i>Wardrobe 1st</i>	Syahrizal Fadhli
	<i>Wardrobe 2nd</i>	Oktavian
<i>SOUND DEPT.</i>		
	<i>Sound Designer</i>	Iwan ‘Karak’ Darmawan. C
	<i>Music Director</i>	Kholillurahman ‘Nanang’
	<i>Sound Recorder</i>	Iwan ‘Karak’ Darmawan. C
		Denny Hasibuan
		Ida Bagus Oka ‘Ajus’
<i>POSTPRO DEPT.</i>		
	<i>Editor Offline</i>	Ridho Dwi
	<i>Editor Online</i>	Dzeeri
	<i>Loader</i>	Ridho Dwi
	<i>Script Cont.</i>	Angga
	<i>Behind The Scene</i>	Muhajir
		Yudi Leo

BEHIND THE SCENE

